珍藏特辑

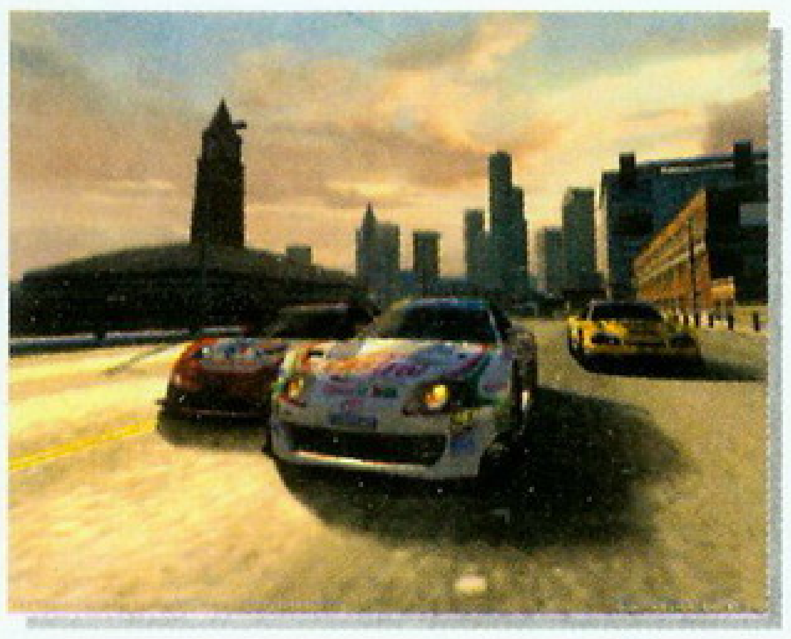
3

周年

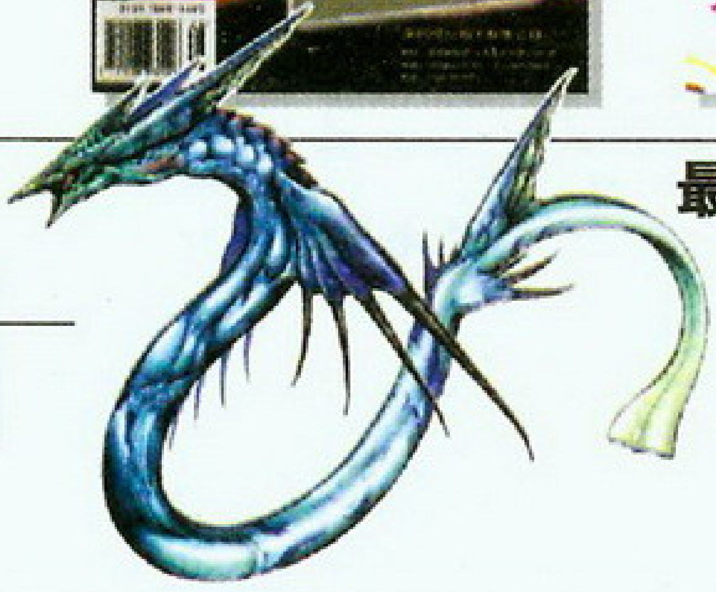
目录

2 与《游戏机实用技术》一起成长
——3周年庆，众小编的心路历程

7 电子游戏历史之旅



26 最终幻想经典召唤



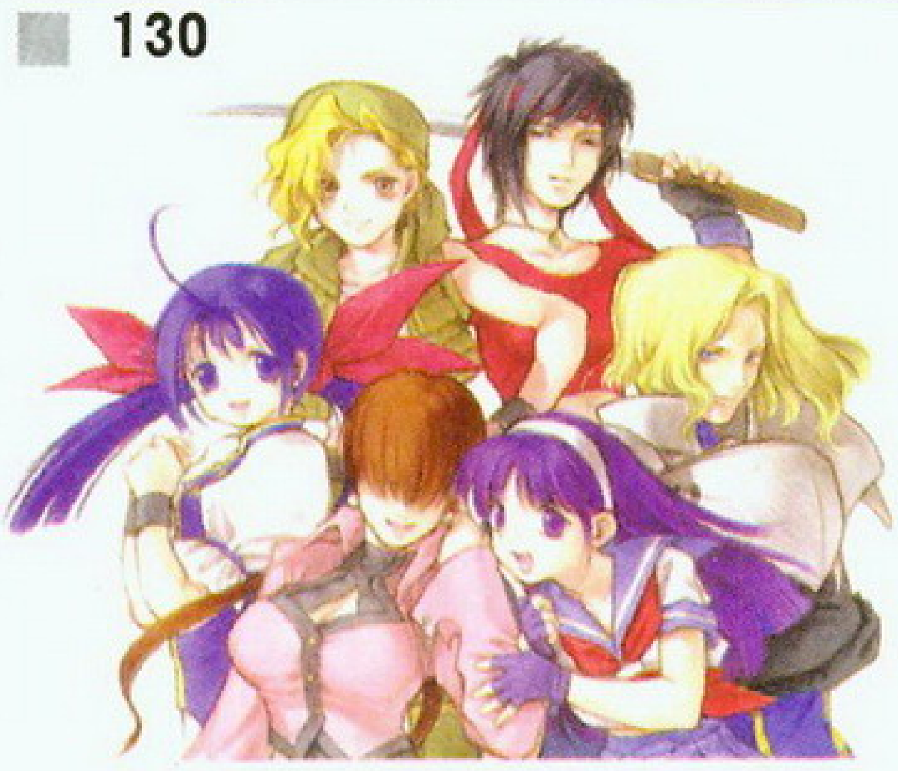
37 《FF X》经典小说保存版（附《FF X》解惑书）

73 网络视野：最终幻想

75 《MGS》剧本小说

104 火焰大系

130 FTG胜利姿势特典



138 解读魔装机神大系

双碟套装VCD内容

DISC 1	DISC 2
《合金装备 索立德2 自由之子》	《路易的鬼屋冒险》
《死或生3》	《最终幻想X》
《寂静岭2》	《鬼泣》
《鬼武者2》	《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》
大量XBOX游戏宣传片	

CONTENT

与《游戏机实用技术》一起成长

3周年庆，众小编的心路历程

3年的时间，说长不长，说短不短，但是在这3年里一本关注游戏资讯及游戏乐趣的杂志成长起来了，一批年青人成长为游戏杂志的编辑，一批读者通过杂志的介绍了解了游戏，更多地获得了游戏的乐趣。有了这些，足够了……

《游戏机实用技术》杂志从默默无闻发展到今天的规模，这中间有睿智的策划、有疯狂的努力、有泣血的失误、有令人惊喜的机缘巧合、有无可奈何的伤心失意、也有成功达到目标的欢欣鼓舞……

能让读者看到一本积极向上、风格清新的杂志是因为确实有很多人为之奉献，其中也包括那些真诚的读者。

有好奇心的读者，对《游戏机实用技术》深怀感情的读者，想来都会对杂志发展的前前后后有一些兴趣，会对编辑们平实的一面有一些兴趣。这篇文章，就是为那些想更深入地了解杂志的读者准备的，也许有一天，你也会一不小心成为一个游戏杂志的编辑，就像我一样……

3年中，有许多的年青人加入到《游戏机实用技术》的队伍中来，有些已经离开了，有些依然在奋斗。我，不是第一个开荒者，所以对于杂志的史前时代，我确实没有什么发言权，虽然也零零星星地听到过一些轶闻趣事，但还是请前辈中的代表人物来说一下那时的艰辛吧。当然，其中也会有无穷的乐趣。

——邪魔天使

靖亭

离开编辑部后就再没用过靖亭这个名字，虽然时间不是很长，但每天忙碌的生活，为了生计而奔波的日夜，还是让这个名字好像已沉淀进了记忆的深处，我似在不经意中将它丢在了一个角落，再次拾起时竟有一种恍若隔世的感觉，心情有种怪怪的酸痛，难以言说。有种种的不舍，种种的痛并快乐着，种种的激情与失望交替的深刻铭记，记忆中的种种一时间全都扑面而来，让我有一种难以招架的感觉！不过还是很开心能拥有这样一段在我生命中这么特别的日子！

不知各位读者还记不记得我，记得当时我一直都是很低调的，远没LEO，小P，邪魔天使，GOUKI，紫枫他们的突出、青春与专业，也许更多的是由我这名编辑部当时众男士中的少数女士，给杂志来一点多愁善感！不过对于杂志整体风格上的把关我还是很严肃的哦！

当邪魔天使打电话来找我让我给杂志的3周年纪念写点东西时，正赶上我要翻译一大堆有关印刷机械的英文资料，什么"dot gains 40%，max.stack height，compressed air"等等，搞得我现在就要晕了。唉，实在是没有太多时间，要不然就多写点儿啦！3周年呀，我可是眼看着这本杂志一步步成长起来，慢慢地踏入正轨的哦。虽然现在对她疏于关照，那也是没有办法的事呀！遥想当年，偶和LEO两个光杆那叫一个累呀，不过好在那时还是双月刊，不然我们可……

那时有几个忠实的读者我到现在还记得哦，要不是有诸位的支持，那段创业时的艰难日子可更难过了。不过没有痛苦哪来的快乐呢？有了艰难的映衬，快乐才更显得来之不易，也就更值得珍惜！还记得每次快要拿到印好的杂志时，那种既高兴又担心的心情真是特别呀！高兴的是新一期杂志在我们大家的努力下终于"面世"，担心的是不知会不会出什么大错，也不知道读者会不会喜欢。

那时人手少，工作非常累，不过累了我们就跳一跳，或者对战一局，有时也要为输赢吵上一架，或者就出去吃夜宵，然后再接着工作。那段时间跳舞机很流行，我们还真是因为玩得多才能保持健康呢！还有就是对战《灵魂能力》，让编辑部热闹了很多。吃夜宵是一种很好的解乏方法，大家聚在大排档有说有笑，吃着热辣的小吃，真是惬意到了极点，现在回想起来，别有一种温馨的感觉——平淡又有趣的生活。

这些就是我做编辑时的一点点回忆，对我来说是一种财富和享受。经历了就是成长了。愿《游戏机实用技术》还能大踏步地前进，在编辑部工作的经历对我来说是毕生的荣耀和幸福。

LEO

3周年纪念之回忆片段

这3年来，LEO是看着这本杂志慢慢地成长，从一开始的默默无闻到今天的小有名气；从一开始的80页双月刊到今天的80页半月刊还外带赠品；从一开始的模仿同类杂志到今天的自成一格；从一开始的12元售价到今天不到9元的售价……这一切一切的改变，都是为了读者们能看到更好的杂志和接收到更多的资讯……现在回想起以前的一切，感触"量多"……

刚做编辑前的自己，是一个冲动而且天真的毛头小子，只是很喜欢玩游戏而已。当时玩了游戏或者接收到了一些新的什么新闻，总会有些冲动写下些文章，于是也经常往一些国内游戏杂志投稿。只不过当时LEO是属于绝对的"广种薄收"型，经常也是好几个月才有点豆腐块发表。可没想到，就是这些豆腐块，让当时的老编看上了我，把我收到了《游戏机实用技术》的大家庭里（后来到了编辑部，发现老编很喜欢吃麻婆豆腐，不知道是不是这个原因才看上了我^0^）。

刚做编辑的时候，什么东西也不懂，只好和当时与我一起到编辑部的小P一起慢慢地摸索钻研，看看什么才是让杂志更快更好的发展之路，不过两个毛头小子凑在一起，更多的只是神侃一番，很多有实际意义的设想并没有得到实现。倒是当时我们的老大姐——靖亭，十足的一只老黄牛，经常默默无闻地在工作，到月尾统计工作量的时候倒是把我们两个八尺须眉羞得像俩大姑娘一般不敢见人。说起当时取笔名的时候，倒是出了许多笑话。小P经常迷路，可是又经常要出去办公事，所以是我们编辑部里被接送最多的人（是我们出去接他而不是有人来接他……>_<），比几位小姐的总和都多，偏偏此人又得了"路名忘记症"，连打的回来都成了"不可能的任务"，真不知道此人超高的电脑水平是放在脑袋的那个部分。有时候赶稿忙的时候，还要找个人出去接他回来，实在是令老编头大，不过我们这堆人倒是抢着要去接他，忙里偷闲嘛，总是很多人愿意这样的。

当时小P与我非常喜欢玩格斗游戏，《VF3》是我的专长而《铁拳3》又是他的专利，两人想同场一较高下的愿望始终没有实现。后来DC的《灵魂能力》推出，我们终于找到一个大家都爱玩的游戏，小P也经常缠着我一较高下，加上当时黑皮与帅哥也颇好FTG，所以编辑部里经常是打个天翻地覆，偶然在工余之时，老编也跑来掺一脚，游戏的气氛就更好了。直到现在，《灵魂能力》仍然是编辑部里解决内部矛盾时"决斗"的"保留工具"，小P实在是功不可没。不过玩归玩，到工作的时候我们这些人还是很拼命的（尤其是老编决定收入与发行量挂钩以后*_^），有时候经常是明天要交印刷厂了，今天晚上有了新的大新闻，我们还得把已经做好的页面扔掉，加进新的页面，在E3或者什么其他大的游戏展开始前这种情况更加常见，有时候看着自己几天前辛苦做好的东西

被迫放弃，真的是很难受。不过为了让读者看到更新的新闻和游戏，我们也只好这样做了。

时间就这样在紧张的工作和轻松的工余时间里飞速地溜走。快乐的时间总是过得很快，时间一晃，过了好几个月以后，小P要回去照顾家人，挥泪洒别了我们。编辑部里众人都很舍不得他离开。GOUKI与邪魔天使是后来小P走了才到的，是老编“钦定”的小P接班人和壮大队伍的第一批人马。记得当时杂志刚加页，读者来信猛然暴增，实在是让喜欢“在信件的海洋里遨游”（小P语）的LEO高兴了很久，寻找MM读者来信里附带照片的冲劲也高了不少。刚来的天使就在这个时候表现出了他工作主动积极的优点。此人在LEO高兴地在信堆里寻找出了一张电玩MM的照片并四处炫耀后，突然变得热情万丈，并且把回信和看信的任务承包了过去。从那天开始的好几天，此人总是主动加班回信，经常是晚上很晚也不睡觉，实在是让老编老泪纵横了好几次。后来，老编还在内部会议上表扬了天使的“敬业精神”。再后来，老编习惯了他选择要回的信上总是明显娟秀的字迹，于是再也没表扬过他的敬业精神。GOUKI则是另一种人，经常拿着他带来的两小时通关的《生化2》、训练关全破的《MGS》、能力都是9的《WE3》中国队记录卡来找我们比试，并美其名曰“请教”，实在是让我们这些对游戏“只滥不精”的人汗颜不已。在忍受了N天的“请教”后，某一天编辑部终于发生了“GOUKI记忆卡神秘失踪事件”。这件神秘事件，最后也没有结果，GOUKI在吃了我们几顿“嘴软”以后也不好说什么了，于是这事情也告一段落……

3年了……一转眼，《游戏机实用技术》已经3岁了。LEO因为进修原因离开编辑部也已经一年多了，可是回忆起这些片段仍然历历在目，可见当时我们的感情是多么的深厚。《游戏机实用技术》编辑部里面的故事每天都在不停地发生着，编辑们也在为读者不停地努力着，NEVER END……

最后，祝愿《游戏机实用技术》越办越好，也祝愿一直关心它的读者们越过越好！

邪魔天使

在编辑部暂时排行老大，但游戏的功夫却不是老大，尤其是格斗游戏绝对够菜，关于这一点，最最著名就是编辑部格斗大赛中垫底事件，让很多喜欢我的读者失望了……

心底里最喜欢的一个游戏

我喜欢游戏，但是绝不是那种骨灰级的玩家。我玩游戏看重的是感觉，只要感觉不对就很难让我玩下去，就像很多平凡的玩家一样……

1999年，我来到编辑部。说起来，那时的人手还真是少，只有LEO和靖亭在撑场面。所以，加班是常有的事，时常是做着做着就睡着了。于是，我明白了什么是最幸福的事——加班困得厉害的时候能够躺下来睡觉，但总是得不到那样的机会，因为总是会熬到天亮，回宿舍睡的时候又突然睡不着了……从那时起，习惯了吃夜宵的生活，那家外卖的快餐店和我们的感情很深……

我的同事——我的朋友

靖亭是我的良师益友，她教我做编辑的一切，她安排我工作，也会维护我，当然也没少批评我，我因此而成长，真的很感谢她。在我的印象里，她是拼命在做事，连好几个通宵下来，绝对可以说“为伊消得人憔悴。”

LEO也是我的导师之一，得到他很多指点和帮助，可惜的是我来编辑部没有多久，他就又回学校继续深造去了。不过他依然会在杂志上发表评论性文章，讲述对业界的看法。

GOUKI只比我晚来5天，我们很快成了好朋友。我很佩服GOUKI，他对编辑这一职是志在必得的，从他那厚厚一摞笔记可以看出，很久以前他就开始为做一个游戏编辑而准备了，他从来就不是一个普通的玩家。GOUKI的热情很高，工作很努力很拼命，而且做的东西也很出色。这个家伙很喜欢足球，真是让人受不了！言必称马拉多纳，张口就是中国队，每周必看球赛，必玩《WE》，必买《体坛周报》。他还是一个电影狂人，也曾为做一个电影工作者而努力过，无奈长得帅但可能不太上镜，于是幸运地选择了做编辑。

紫枫是更晚一些来的小编，先是做文编，继而发展自己在电脑及美术两方面的特长，到办公室二楼和编辑部的“美眉”们一起做美编了，真是美得他不得了。我们俩常常一起吃夜宵一起SHOPPING一起卡拉OK，在好多生活习惯和爱好方面都能行动一致。不过，自从他这家伙有了“感情生活”，当然就重色轻友啦！

说起D·S，他确实“超绝美形”有如潘安再世宋玉重生。但是比起我这个绝对有深度和个性的邪魔天使，好像是差了那么一点点。D·S他说话做事有老成的一面，也有极感性不理智的，也许我这邪魔天使的名字应该让给他？喜欢美少女恋爱游戏如他者，我觉得已是入了魔道了……所以，我这个从没有感情生活的邪魔天使就总是不和他谈这一类游戏，在这方面咱太浅薄啦！虽然也在他这位权威的指导下玩了一会儿《心跳回忆》，但只是再一次让自己明白邪魔天使是没有感情的……

说起慕容非，就如同他这次呈现给大家的两幅图片，他既有冰山的冷傲，也有猫的可爱，给人一种很特别的感受。想接近他可真不容易呀！不过，他的文学功底确实比我这个工科出身的要好，服了他啦！

SOUL是我特别佩服的同事，熬夜水平超乎想象。夜夜晚归，埋头苦干，把分给他的工作做得图文并茂，获得大家一致认可。负责“前线狙击”栏目的GOUKI把他当宝一样，声言：天下可以无天使，“前线”不可无SOUL……

自从编辑部的同事多起来以后，一些经典台词就被大家频繁地统一使用了，以下是各编的口头禅：

GOUKI：“专业一点！”

慕容非：“人品问题！”

纱迦：“太水儿了！”

D·S：“神经病！”

LIKY：“又仆了！”（广东方言）

ACE飞行员：“那么，在哪里买得到呢？”

紫枫：“也行吧……”

我自己：“なによ！”

这些经典台词的大力传播者就是八卦之王——纱迦！自从纱迦加入编辑部，我年轻英俊的脸上已经笑得多出了一条皱纹了！纱迦总是在饭桌上大说笑话，让我胃口大开，一不小心就使健美的腹部多了一层脂肪！这些都是纱迦惹的祸！

LIKY是个类似SOUL的工作狂人，也是我尊敬的人，众人总是喜欢开他的玩笑，但是他总是甘之如饴。这些让我觉得他确实有鲁迅先生所赞美过的那种孺子牛的美德，为了读者而拼命工作。可惜的是LIKY可不像牛那么强壮。于是我很担心他的身体。还好，最近他突然有了很大的改变，体格也变得壮了一些，这可能是因为人逢喜事精神爽吧！

ACE飞行员新来，一开始没有进入状态比较拘谨，不过两个月后突发神威，做了好多高质量的新作介绍……最近好像想要赶超D·S的限定版收集量，总是说：“那么，在哪里买得到呢？”一副咄咄逼人的架势，想来D·S也感受到一定的威胁吧。

这就是我们可爱的团队，我快乐的伙伴。我们希望把我们在游戏中和生活中的每一点快乐与读者分享，让所有的人都快快乐乐地游戏，快快乐乐地生活。

GOUKI

算一算自己来到编辑部已经差不多两年了，似乎是与杂志有缘，来到编辑那一天正好是自己的生日，能够在生日这一天走近自己向往的职业，相信这就是给我最好的一个生日礼物吧。

刚刚到编辑部，带来的最值钱的有两件东西，一件是学生时期自己收集的有关游戏信息、评论的笔记本（自己做学生时就一直朝着游戏编辑的方向在努力，笑），一件就是一块PS的记忆卡，里面有许多自己的“宝贵记录”，虽然在其后很大一部分被同事认定为不值一提，不过，我仍然是凭着那块记忆卡自告奋勇一口揽下了《WE4》的全队员英文名单的“抄写”工作。这也是我进入编辑部之后所负责的第一个正刊上的工作，能够与自己最喜欢的足球（游戏）有关，虽然只是机械地打字，但也仍感觉相当幸福（笑）。

自己负责制作的第一个攻略是SQUARE的《超时空之轮》，在这里需要再

次重申一遍自己不太喜欢的游戏类型——那就是RPG和SLG。因此可以想象这款游戏的攻略制作难度对于自己而言是多么的……更可怕的是由于条件的限制，只能在无声的状态下进行游戏才能抓图……在几十个小时寂静无声，终于"重见天日"之后，我做的第一件事情就是关掉显示器，将PS的AUDIO OUT直接接在音箱上，用最大音量足足听了二个小时……

为什么要用"GOUKI"这个笔名？事实上自己一开始并不打算用这个名字的。不过在说出了自己想用的那个笔名之后，同事好心地提醒我那个笔名已经被其他的杂志用滥了……自己方才醒悟过来，于是就换了一个比原来的那个笔名更加"厉害"的名字"GOUKI"。同时"GOUKI"也可以被当成是"GOAL KICK"的缩写--学生时代自己是学校球队的前锋，每当将球射飞的时候，一个队友就会跑过来很夸张地冲着我喊："GO——AL KI——CK！"这也算是一种纪念吧！（笑）什么？问我原本打算用的那个笔名是什么？是，是"KEN"啦。

哦，忘说了，用"GOUKI"这个笔名，还是与《街霸》里面的那位魔鬼大叔沾点边的……不过最近总爱在GOUKI前面加上一个"Solidus"，哈哈，认真看过我和SOUL一起做的那个"TGS"的读者一定知道是为什么……

对电影的喜爱使自己对"电影化"的游戏总是特别关注。当《生化危机》以及《MGS》分别推出之后，自己就成为了这两个系列"彻底忠实"的Fans。对于《MGS》，自己一直以来的一大遗憾就是没能"赶上"《MGS》推出的那段时间——能够为自己喜欢的游戏制作攻略，那种感觉是相当不错的。这一次借助增刊的机会，能够让全国的《MGS》Fans能够彻底地了解《MGS》的一点一滴，也算是了了自己的一桩心愿（笑）。

D·S

游戏，牵绊我一生的至爱！

还记得那是3岁的时候参加国庆游园会，有好多人围拢在一台奇怪的柜子跟前，其间还夹杂着不同分贝的惊声尖叫。好奇心驱使着我要求爸爸抱着去看个究竟，终于在充满汗臭味的人群中占领了一小块空间，当我看到那究竟是什么的时候，相信我的人生也从那一天起永远不可能离开它了。它就是NAMCO的《吃豆》，我所见到的第一款游戏。而后每一天幼儿园下班之后，我都不让父母来接我，而目的就是利用回家坐车的那5分钱去玩《吃豆》，正是因为如此，我才发现这个世界上有这么吸引人的东西……

差不多20年后，可能是自己早就梦想成为一名游戏杂志编辑，这种执着让我先后投了两份应聘书给杂志社，好在有神灵保佑，终于收到了可以试用的回复。最初的经验完全不行，一篇3页左右的"特快专递"就需要制作上4天的时间。幸亏也是刚来编辑部不久的邪魔天使以及老前辈靖亭姐的指导，才让我很快成长了起来，另外跟我有某些相同嗜好的GOUKI和紫枫在工作中也帮了我许多忙。4个月之后，我终于通过自己的努力成为一名正式的编辑，而现在制作一篇3页左右的"特快专递"只要半天就足够了！如果说到做编辑最大的痛苦可能就是为了制作攻略而强迫自己快速爆机，不能用心慢慢去体会游戏的乐趣了！好在我的适应能力比较强，基本上做攻略时游戏和下班后游戏两不误，所以我做完攻略之后，游戏其实还没有结束，仅仅是一个《樱大战3》我就已经千千后后彻底钻研了27遍！

说到我喜欢的游戏，就是给上几个小时也讲不完，但是今生惟一的珍爱却只能是《同级生2》，在该游戏中我为之倾倒的女孩是杉本樱子(她也是到目前为止在所有类型的游戏当中，我最喜爱的女性角色，并且相信永远都是……)。至今还清清楚楚的记得，那一次我（龙之介）按照同她约定好的时间去看望她，发现她并没有躺在病院的床上。情急之下，问及看护她的护士，那位护士非常遗憾地告诉我她已经离去了，当时给我的打击实在是太大了，发疯似的跑回家，一句话都不想说，所有正常的生活习惯对于我都已毫无意义，只想就那么静静地坐着，细细去回想同她谈过的一字一句，以及那个我未能完成的同她之间的彼此约定，并且是永远都不能完成的……以上是D·S在第一次玩这个情节时刻骨铭心的真实感受，那一天的D·S没有吃一口饭，也没有同家人说一句话，失眠了整晚，只是努力地去回想同樱子之间交谈过的一字一句，爱就是这么简单，喜欢一个人是不需要什么理由的，因为在医院旁的枫树林里约会的那个飘雪的晚上她就像一个天使……

很多读者都对我的笔名比较感兴趣，不知道是什么意思，以至于推断出D·S就是大神（da shen）、大婶（da shen）以及第四（di si）等奇怪结论。但是一部分热爱漫画的读者都知道，D·S就是《BASTARD！！》的男主角！他是我最喜欢的漫画角色，我就是超绝美形的D·S大人！

谨以此文献给《游戏机实用技术》3周年纪念，希望今后通过《游戏机实用技术》这本杂志能够让我的游戏观融入更多读者的心中……

纱逊

我星座的两位守护神

妈妈打来电话，提醒我不要忘了"春捂秋冻"的古训，不要乱加衣服，我这才想起来原来2001年已经过了一大半。

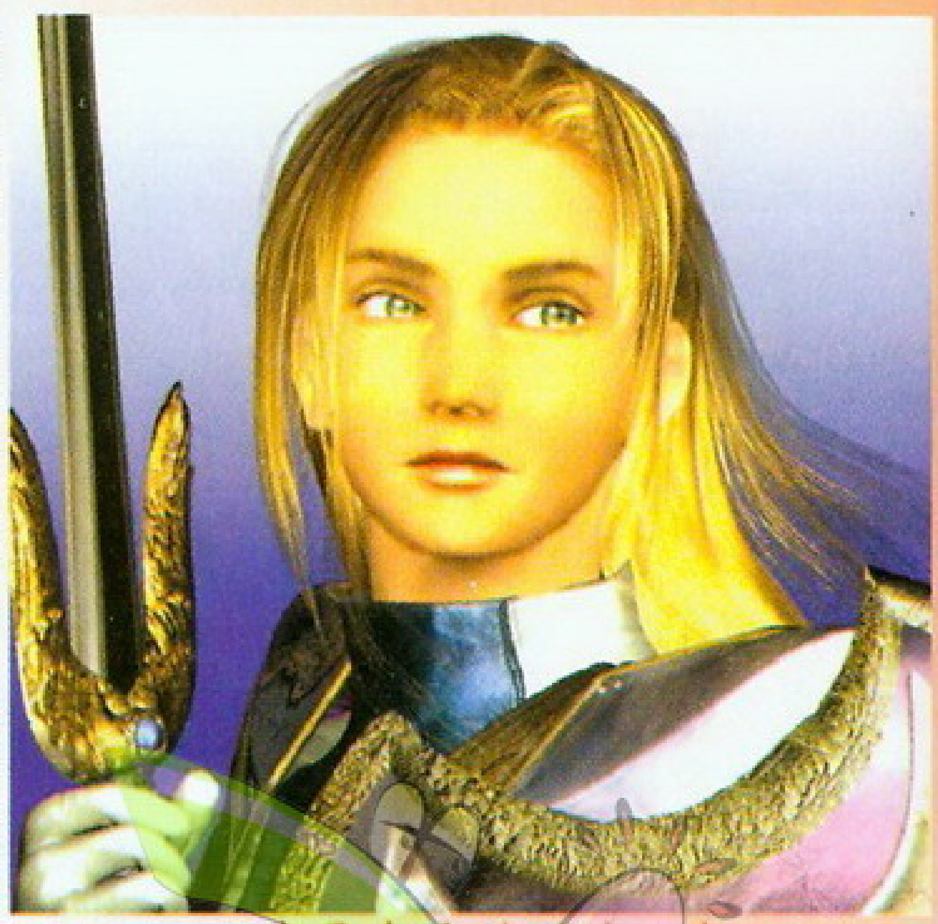
回首往事真叫人有世事无常之叹。想想原来"卑躬屈膝"地满编辑部认大哥，为的就是在杂志上露回脸，而现在每期字稍微少一点，老编的眼神就有些不善了。

我从小就有一个念头：要把电玩介绍给每一个人，我甚至尝试过把游戏介绍给老师。一次次碰壁之后，我终于放弃了这个不切实际的念头。当时我无论如何也没有想到以后我竟然可以成为一名游戏编辑。加入编辑部时正值大学毕业之期，前途未卜的迷惘和畏惧我也有过。正在这时，我看到了我们"油细鸡"的招厨启事，同学都鼓励我试一试。没想到梦想成真，同学们都说我终于修成了正果。（笑）

我的游戏生涯是从雅达利开始的，到现在大概有15年历史吧。15年，不光别人很惊奇，就连我也很惊奇。这15年的历史，仅用一两句话是无论如何也说不清的，因为其中包含了太多的东西。我喜欢的游戏类型非常多，可以这样说，除了RAC、RTS和SPG之外，其他类型的游戏我统统都喜欢，否则也不会打穿四百多个游戏了。最喜欢的游戏公司则是光荣、CAPCOM、SEGA、KONAMI和彩京（排名不分先后）。玩游戏之余我喜欢写点东西自娱自乐，不知不觉下来竟然写了3大本书，现在想起来对自己的毅力还是挺佩服的。

现在编辑部里每位小编都是我的好朋友，彼此之间无拘无束，自由自在。记得刚下火车时我还在犹豫要不要打扮得正式一点，这时可爱的邪魔天使就穿着一双拖鞋睡眼惺松地赶来接我了，然后遇到了正在吃早餐的慕容非。进编辑部后第一眼我就认出了D·S（谁叫他超绝美形，可惜对我无效），接着就是GOUKI，因为他的爱机上放着一个豪鬼玩偶。最后就是长得很像艺术家的紫枫和爱洗头的SOUL了。

没做编辑之前充满幻想，做了编辑之后才发现不是那么回事儿。有好多好游戏没时间玩，而一些自己不是很喜欢的游戏又偏偏落到了你的头上(比如我的第一个攻略就是巨BT的《ILLBLEED》，我摆出最哀怨的眼神都没用)。大家经常加班到深夜，可都是乐呵呵的，这种情景使得刚到编辑部的我一下子就感受到了他们身上那种青春的气息。



我最喜爱的游戏人物

GOUKI是忠实的球迷，要看球找他没错；SOUL是最勤奋的人，总爱弄一大堆老游戏来玩，他喜欢怀旧这一点倒是和我很像；D·S是性格人物，手里的Z版游戏多得吓人，另外很讲究吃的艺术性；LIKY的性别风波是我一手炒作的，现在他有名了就不记得我了，不过没事捉弄他还是很有趣的；邪魔天使一天到晚都说日语唱京剧，不过没事总爱请客；紫枫最会哄女孩子开心了，编辑部里其他人总想偷师却又学不会；慕容非就不用说了，想

当初我刚来时就拜在他门下学习呢。

刚到编辑部时看到大家都有一个响亮的头衔，如D·S叫“超绝美形”，LIKY叫“掌机王”等等，心里很羡慕。不过想来想去也找不到什么好头衔，后来想到了自己勉强还过得去的街机，刚好又可以填补编辑部内一项空白，于是号称“街机王”。后来看到自称“掌机王”的LIKY经常被读者叫去回答《口袋妖怪》1至255号妖怪怎么捉的情景，吓得浑身直冒冷汗，收敛了不少，再加上那次《灵魂能力》惨败，如今只敢以“彩京王”自称了。

记得我收到第一封写给纱迦的信时心里着实激动了一回，洋洋洒洒给那位读者写了一大堆字，让D·S他们好好表扬了一回。直到现在，每当我在读者调查表上看到读者对我工作的质疑时，心里就会很难受。不过这也化为了一种动力，激励我不断奋进。

有一些读者对我的笔名很好奇，他们都猜测这个笔名是不是从《圣斗士星矢》里借来的。说实话我也不知道为什么会用这个笔名，当时一下子就想到了它。小时候是很喜欢处女座黄金战士的，因为我也是处女座，也许是在潜意识里早已默认了这个笔名吧！其实名字什么的只是一个代号，我想只要我干得出色，不管我叫什么名字亲爱的读者们都会记得我的，我对此充满信心！

最后我要告诉大家我玩游戏多年来最大的感受：

和朋友们一起玩游戏就是世界上最幸福的事情！

慕容非

2000年毕业。

2000年到编辑部。

第一次正式攻略——《最终幻想Ⅸ》

最近的正式攻略——《最终幻想Ⅹ》

第一次别册攻略——《最终幻想Ⅶ》

最痛苦的制作经历——《勇者斗恶龙7》

最快速的攻关+打字经历——《永恒传说》

第一篇杂谈稿——《玩游戏的狗》

最近一篇杂谈稿——《笑忘书》

以上为工作相关内容。

最喜欢的动物——猫

最讨厌的动物——蛇

最喜欢的颜色——黑白

最喜欢的歌——郑智化的

最讨厌的电视——除动画外的连续剧

最喜欢的饮料——茶或咖啡

最讨厌的人——真玩家系列

第一次喝酒——据说记事之前就已经被长辈们陷害过了

最后一次喝醉——毕业之前

第一次看武侠小说——7岁

第一次看完所有名家的武侠小说——13岁

第一次对古诗词感兴趣——高一

第一次对推理小说感兴趣——高一

以上为工作不相关内容。

笔名——保密中

过往经历——保密中

增刊工作内容——见正文

想说的话——还是唱歌吧

悔过书

是否还有个地方，能让我躲藏，是你的胸膛
是否还有个地方，能让我悲伤，是你的肩膀
是否还有个地方，能让我幻想，是你的发香
是否还有个地方，能让我迷惘，是你的脸庞
是否还有个地方，能让我靠航，是你的臂弯
是否还有个地方，能让我流浪，是你的眼光
爱情飘呀飘呀飘过无缘的港口
梦想拯呀拯救不了脆弱的灵魂
岁月刻呀刻上了风霜的脸
最后才知道真正最爱的是最初离开的人

LIKY

来到编辑部也都有半年了，赶上杂志出第一期增刊，本打算正好可以大发一轮感慨，但无奈主编双眼一瞪——强调“按分派的字数去写，不得有误！违令者，斩立决！”

还好，在“额定字数”内，还是能与大家分享一下自己的感受。

在加入编辑部以前，我可是个“游戏浪子”，从小学到现在，已经经历了十多个年头，我想和我同龄的人都是从“红白机”起家的吧。到了PS时代后，我更为之疯狂，至今已玩穿过二百多款游戏，难怪被小编们取名为“垃圾GAME王”。其实我也玩过不少精品，市面上的PS大作我都玩过，但我觉得没有最喜欢，只有喜欢！因为每款游戏都有它自身的特色与优点（实在“垃圾”的除外），而“各花入各眼”，我也不必在此抬举某款游戏。但可以提一下的就是《拥抱季节》，因为难得和我的好朋友都能同时喜欢此游戏的音乐及剧情，实在令我难忘！

唉，有点惭愧……老实说，当初的我并不是《油细鸡》的读者。但它的确令我转变了不少！

初来报到做编辑时，见到的第一个就是小邪，但当时的他比较“严肃”，我一时找不着话题。这时，一位“救星”突然出现——看他“短小精悍”的样子，大概也猜得出是SOUL了。和他“一聊即合”，并无存在有沟通障碍。他什么事都很照顾我，当我遇到困难时，几乎都是第一个咨询他的，慢慢地觉得很有默契，工作也自然顺利了。小邪是我的恩师，当日他郑重地将诊所的“地契”交给我时，我感到的是一股向上的冲劲！曾经和紫枫闹过“抢画廊”一事，由于他“地位高上”，小的还是败下阵来（背后还得请客呢 -_-）。GOUKI是个专业的人，稍有不慎在他面前说错话（如“《生化危机》是史克威尔出品的”之类的话），就惨啦……这是我刚来时的感受，而并不是说其他小编就不热情，所谓日久见人心，最后还是和大家打成一片，不分彼此了。（纱迦这“开心果”虽是后期加入，但很快也“腰马合一”了 ^o^）

做游戏编辑不用说肯定有不少的酸甜苦辣。苦的时候，对大家来说，不外乎就是加班赶稿，而对于我可能还多了一样——语言！虽然我的普通话在家乡也是“数一数二”的（哎呀，谁砸我的头！）……但比起编辑部的各位小编来就真是班门弄斧了，有时心急想表达自己的意思时，不免“出意外”……甜的时候，当然是和大家一起玩游戏（GOUKI和小邪带头）、一起吃宵夜（D·S带头）、一起谈天说地（纱迦带头）、一起睡——分床的（我带头）、一起熬夜（SOUL带头）、一起郁闷（慕容非带头）、一起去“混”（紫枫带头）……这一切已经可以称补了“苦”的滋味了。

说到工作，我和小编们可是不遗余力的日夜奋战，直到主编对着稿子露出满意的笑面后，各人才倒在床上（或地板上）呼呼大睡（通常是一至两天）！当中，能玩到好游戏的当然会惹来众人羡慕的目光（像这次的《FFX》，SOUL和慕容非就是个好例子），但玩的是“垃圾GAME”的话（如《异世界》）……众人也会不约而同地往我这边看，此时我也只能成为“砧板上的肉”——任“宰”了！ *_-

我的笔名其实是和朋友玩游戏的时候得来的，不是乱取。也没有必要在这话题上浪费字数，简单来说就是因为《格斗之王97》里的红丸……

杂志已经创办3周年了，功臣当然不是我这种新兵，元老们的辛苦并没有白费，留给后辈们的前途是光明的！秉承小邪的诊所，接过慕容非的“军令状”，凭着自己的努力也总算没有另大家失望。虽然还是不完美，但进取之心会一直鼓励我去继续工作的！（当然，还有小编们的支持）

末了，想想还忘了一件事：请大家不要再当我是女孩了！虽然本人弱不禁风，比林黛玉“有过之而无不及”，而且因此在增刊上也没有什么好的东西送给大家，但是，我希望带病卧床的时候，不要再看到众小编在我面前拆开读者来信，大声朗读什么“小甜甜”之类的话了。小编形象出来后，我应该可以“安息”了吧……

ACE飞行员

我和《油细鸡》认识可不是一天两天了，早在两年前我就开始关注它了。就在去年的某期杂志上我意外地看到了《游戏机实用技术》的招聘启示，顿时就“心生邪念”：干脆辞掉现在的工作，投奔“油细鸡”吧！现在做网页已经不能给我带来快乐了，惟一情有独钟看来还是只有电子游戏。当夜我便奋笔疾书，按照招聘启事中的要求“撰写”了自第一封情书和大学毕业论文之后又一“宏篇巨作”。说实在的，一直以来都是用电脑打字，无纸化办公，提起笔来还真感到有点生疏。直到凌晨4点半终于一切搞定收工，次日我便在邮局寄出了自认为饱含深情的应聘书。有一天晚上，我正在家中开着《DAYTONA USA 2001》，突然接到杂志社打来的电话，“我被录用了！”当时着实让我兴奋了好

一阵子。接下来的事情就是辞职、准备、出发。

"你好，我就是GOUKI。"

"……你好……"当时来接我的人就是GOUKI，但是让我料想不到的是他竟然这样直接。就这样我加入了《游戏机实用技术》的大家庭，成为其中的一份子，现在回想起来就好像这些事情就发生在昨天一样。有时候真是觉得命运这东西说起来就是这样变化莫测，千奇百味——昨天还是《游戏机实用技术》读者的我，今天就变成了一名杂志的编辑。其实我也是中国千百万玩家中的一个，自从"红白机"时代起就和游戏结下了不解之缘，一直到现在和将来，至死不渝！我经常在看调查表的时候就想到了自己，想到了过去在游戏道路上奋斗的种种经历。现在我还清楚地记得：在购买MD前一天的晚上，我在床上辗转反侧了整整一夜就是为了第二天早上能够买到自己朝思暮想的游戏机。为了将PS搬回家，我更是节衣缩食，制定了一套严格的购机计划，最后终于梦想成真。当我和编辑部众小编谈到过去这些难忘往事的时候，没想到大家经历竟然奇迹般地相似。GOUKI现在还在为自己当初没有果断买下《马里奥64》而耿耿于怀，听说最近他又找到了新货源；超绝美形的D·S还是一如既往地痴迷于收集各个经典游戏的限定版，他的收藏数量之庞大让你看了掉下巴；LIKY就不想多说了，什么游戏都玩，那叫一个来劲哦！所以上次作为惩罚我"下令"让他将史上最变态的街机游戏《魔界村》爆机一千零一遍……像这样的事情，每天都会发生在我们身边。有时候真是觉得自己是最幸运的人，因为我所做的工作正是我的兴趣爱好，有了和爱好完美的契合点就感觉工作特别有意义。

说到工作，由于现在杂志改成了半月刊，自然给了各位小编不少的压力，加班也就在所难免。不但要在15天内完成老编下达的各项任务，而且还要保证质量，而我最害怕的事情就是被读者来信否定，哦，当时整个人都灰溜溜的。有时候真是绞尽脑汁，挖空心思努力将最完美的杂志奉献给各位玩家。杂志社中还有一条严格的纪律规定就是——校稿。不但要确保自己的稿件的正确无误而且还要帮助其他编辑校稿，一次截稿下来我都可以将整本杂志倒背如流了。做杂志和做其他事情一样都需要热情才能把它做好。俗话说得好：知之者不如好之者，好之者不如乐之者。在我们编辑部所有的编辑都对游戏有着火一般的热情，总能够十二分地投入。做每一期杂志时，我们都尽量将自己看到的最新、最快、最好、最全的游戏资讯第一时间搬到杂志上，所写的东西都是有感而发，希望能给广大的玩家带来游戏的冲击和视觉上的满足，虽然它只是一篇短短的文章也应该追求这样的效果，尽量取得玩家们的认同。因为身为杂志编辑的我们同样是来自玩家的人群当中，所以我想只要是我们所喜爱，所追求的，所期盼的，所不满的游戏一定能和所有的玩家，至少的绝大部分玩家产生共鸣，能够给你们带来快乐也就是给我们自己带来快乐。

时间过的真快，《游戏机实用技术》创刊已经3周年了。以前杂志给人的感觉比较陌生，现在渐渐被广大玩家熟悉和认可，这个过程想起来还真的很漫长，与以前的杂志相比现在的《游戏机实用技术》的确有了很大的进步。衷心的希望《油细鸡》能够成长，成长，再成长，也希望自己来到杂志社中能够多为《油细鸡》做一点事情，多为国内普普通通的玩家们做点事情，谢谢关照。

SOUL

刚来编辑部之前的半年，自己还是毕业班的学生，也还没有想过会成为一名编辑。但终于有一天，发现自己所喜爱的《游戏机实用技术》杂志上有招聘启示，看着里面的招聘要求，竟然发现原来自己不就适合当一位游戏杂志的编辑吗？对游戏的狂热、双外语、熟练电脑的使用、喜欢动漫等等……于是半年后，也就是自己毕业之后，就直奔编辑部了。当时每每想到自己十几年的孜孜的游戏经历居然会成为自己未来工作的珍贵财富就兴奋异常，开心得合不拢嘴。

刚到编辑部，由于大家同为爱游戏之人，所以极容易沟通，很快就与众旧编打成一片。因为自己比较注重视觉效果，所以自己所编写的第一个"前线狙击"《Z.O.E》虽然才两页，却让当时的美编足足耗去了一个下午……但之后，自己仍然对自己所写文章的版面设计要求太多，对自己的文章，总是会绞尽脑汁地想让读者看到最美、最精致的版面。直到现在都是如此，自己辛苦就罢了，但我们的MM美编也因此被拉下水受了苦，唉，真不知要怎么回报她。

自己不管是编辑还是写文章，有时总会犯一个毛病，就是太认真。经常会为了一个细节的正确无误，而一丝不苟地查资料、实机验证；为了能让图片能够达到特定的效果要求，自己开始研究PHOTOSHOP等软件……虽然耗时间，但求自己能无愧于读者的期待。

自己在编辑部内熬夜确实是出了名，每次加班，也总是我"断后"。同事总是怀疑我会不会过于劳累，但soul自认为自己还是知道怎么调节工作和休息的，不会休息的人就是不会工作的人。（最近还有一天吃四餐、睡两次觉的习惯）毕竟从大学时开始自己就习惯夜晚的学习、工作。当然，觉得辛苦的时候也是有的，但和完成精美的作品后所得到的成就感相比，这点苦真的微不足道。

自己曾经相信有灵魂这种东西的存在，于是就经常用SOUL做自己的代名，而且觉得签起名来也比较快、飘逸。所以到编辑部后被问到要用的什么笔名字时，就不假思索地用了SOUL。有了SOUL这个笔名，当初在让专业人士设计自己的小编形象时，要求得不多，就只是告诉他"灵魂状"，最后出来的比比的造型的自己非常喜欢，因为自己的确和《FF IX》中的比比有相似点。后来自己还想在最早的"日语教室"栏目里用鬼虫这个人名来写"片假名教室"的文章，不料最后排版的家伙还是忘了把"文：SOUL"改成"文：鬼虫"，只好作罢。"鬼虫"这个名字的来历很多，也是自己最喜欢的化名了。

最后想说的是：理想永远都和现实有距离，在现实面前无数的理想破灭了，但随之，又有更多的新的理想萌生了。

紫枫

老编说："咱们杂志从创刊到现在已经3周年了，写点什么吧。"想想，"编辑"这个头衔在自己头上也戴了快2年，于是回答说："是啊，应该写点什么。"

那就从初为编辑的时候开始吧。

回想起来，2000年的立春以前，"紫枫"还只不过是一个穷学生在网络上面给自己起的昵称而已……

因为游戏——这个最大爱好，便来到了编辑部。

初到编辑部，似乎还有一些不大相信，恨不得每天晚上睡觉前都掐大腿一把来证实自己确实不是在梦境之中——如果真的是梦的话，就让我不要醒来吧。

因为自己的条件，一到编辑部之后便开始主持"画廊"，一做就做到了到现在，中间得到过不少朋友的帮助，好象那条路痴的"鱼"和上海的夏丽君妹妹以及经常给"画廊"投稿以"蹭"稿费的朋友们（笑）等等……

跟想象中一样，编辑部就像一个大家庭，每个人每一天都忙碌着自己的工作，而闲余饭后，便"称兄道弟"地拿起家伙较量一番。不过因个人擅长不同，所以经常会听到"有本事跟我玩《XX》！"、"我们《XX》上再分胜负！"之类的话，听到这些，我只是笑，不为别的，只是为了有这么一帮同事而傻乐而已。

还记得最初向我挑战的是邪魔天使，一个总是笑嘻嘻的家伙。他当时的一大嗜好就是先苦练某款游戏一段时间，然后去找那些新手们挑战。而我是第一个"受害者"，他当时所使用的"武器"就是《灵魂能力》。不过，可能是因为我对《灵魂能力》这种类型的格斗游戏先天性敏感的缘故，没有多久，邪魔天使就开始寻觅其他对手了。

还应该说说GOUKI，这个家伙对游戏的爱好跟本人接近得不得了，可惜的是他是个动作类游戏的"奇"才（他自己说的），在经历了一系列实践证实了这小子所言不虚之后，惟一能够让这个家伙无话可说的大概就只有《第五频道》这款恐怕也是我惟一能够拿出来在编辑部里炫耀一下的游戏了……（V_V）

很多人都问"紫枫"这个笔名的来由，其实这个名字是没有什么来由的，硬要说的话，大概仅仅只是因为我喜欢紫色以及秋天时候枫树的叶子吧……

老编还希望能让读者知道我们都喜欢什么样的游戏，其实我喜欢的类型很多，也很杂，不过因为邪魔天使的缘故，对《灵魂能力》这款游戏的印象特别深刻，另外，我想就是那个惟一能够炫耀一下的《第五频道》吧，毕竟人类都是有虚荣心的。

做编辑这么久，也不是一路开心到底的，经常会碰到令自己头疼的事情，当然，人生本就是这个样子的，对吧？至于这些事情，我想就不用说了吧，毕竟"3周年"是一件很让人觉得快乐的事——虽然都快忙得四脚朝天了，呵呵……

不知不觉已经很晚了，抬头还可以看见SOUL和邪魔天使两人仍然红着眼坐在电脑前"开夜车"，现在每个人都在为《特辑》忙碌着，希望这份辛苦忙碌的结果能够让身为"上帝"的你们喜欢。

是为结。

电子游戏历史之旅

权威的游戏历史知识
鲜为人知的游戏史事件
让你大开眼界的经典游戏图像

编译：SOUL

本次电子游戏历史之旅的跨度为1958年最早的电子游戏的诞生开始到2000年底。大家浏览这些早期游戏界的事件后，再联想、比较一下现在的游戏界，你就会对现在的游戏界有一个全新认识。

其实对一个资深游戏迷来说，这里的很多资料和事件都已是略有所闻了，而本文也不敢妄称是最全最权威，但我相信凭着的细心编辑和全彩页的高质量印刷，绝对能带给你一个极为感性的、全新的游戏历史之旅。

在软件的列举上，本特辑有意忽略了次世代主机的游戏。因为次世代主机盛行的时期，国内也开始出现电子游戏的专门媒体，因此大家都比较熟悉这方面的信息了。而且如果真要列举出次世代主机的游戏，一方面没有太多的新意，一方面也实在太多，篇幅有限。所以以下的游戏软件部分的介绍主要集中于次世代前的游戏，如FC、SFC、PC—E、MD等等。SOUL是尽量找到相关重要游戏的图片供大家欣赏，但却谈不上全，所以如果读者发现自己喜爱的游戏没有被介绍也不要寄菜刀给我……

1958年～1980年

TV GAME的诞生和TV GAME市场的确立

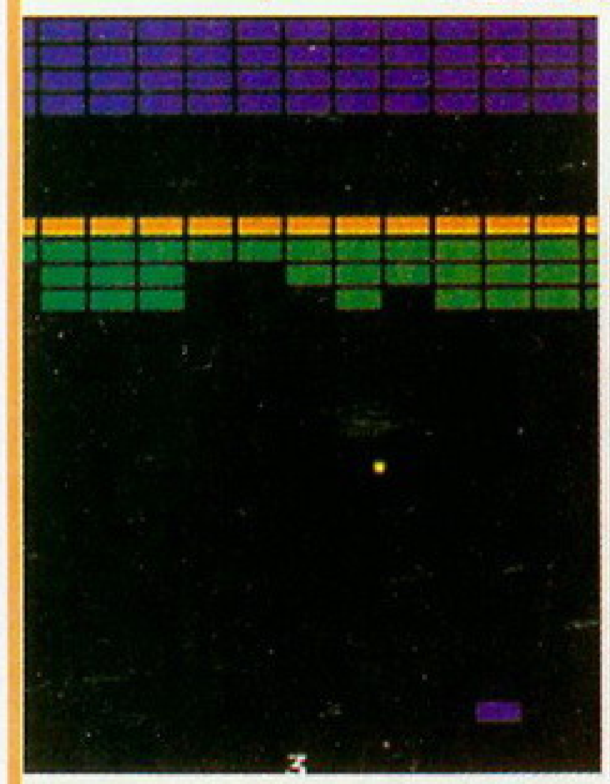
时间	游戏界大事件
1972	雅达利（ATARI）的家用电视游戏《乓》（ポン）发售，大热门
1975	EPOCH公司的生产的第一款游戏《TV TENNIS》（电视网球）发售 世界上最早的RPG《ローグ》制作完成
1976	由《乓》发展而来的游戏《BREAK OUT》发售
1977	任天堂初次制作的电视游戏《TV GAME6》（テレビゲーム6）发售
1978	TAITO的《太空入侵者》（SPACE INVADER）发卖，大受欢迎
1979	NAMCO的《银河战士》，即《小蜜蜂》（GALAXIAN）发售
1980	任天堂的可携带型游戏大规模集成电路型游戏（LSI GAME）GAME&WATCH发售（4月28日） RPG的元祖级作品《巫术》（WIZARDRY）以及《创世纪》（ULTIMA）发售 NAMCO的《吃豆人》（PACMAN）发售，大热门

这个世界上最早的电子游戏在1958年诞生的。由美国的威利·希金博萨姆所作，那是他利用自己在学习电气工程学时所使用的装置制作而成，在示波镜（OSCILLOSCOPE）上显示画面的游戏。

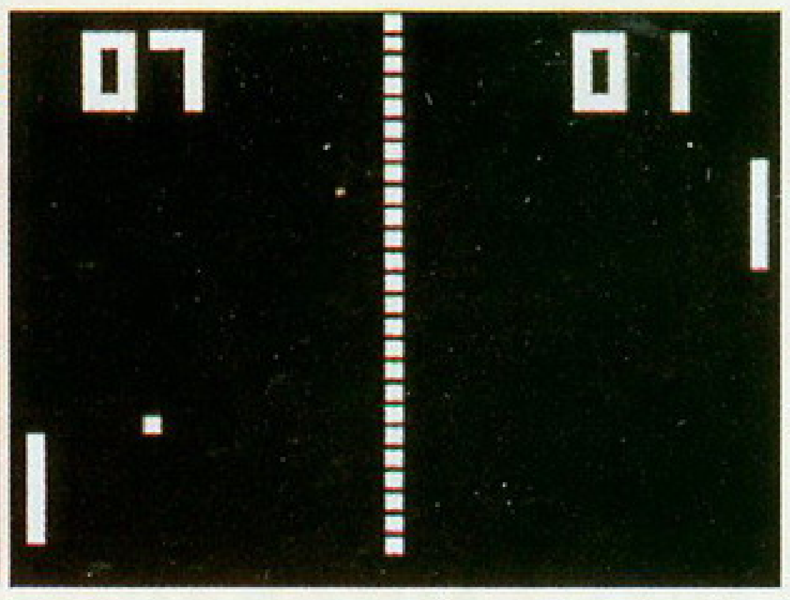
从那以后过了14年（1972年），随着技术的进一步发展，创下10万套以上销量的电子游戏出现了，那就是《乓》（即《PONG》，取自乒乓球的后一个音），这是一个雅达利创造的由方形点和长条所组成的世界。可以说电子游戏的历史由此展开。

1972年　雅达利开发出《乓》——当时电视游戏的代名词

美国的雅达利公司开发了《乓》。当时令人惊异地获得了10万套的销售，之后，雅达利利用《乓》改造出其他的热门软件。如《BREAK OUT》（在国内的大众名称是《撞砖块》），游戏的规则就是用小球撞掉所有的砖块，它带给人们无穷的乐趣。



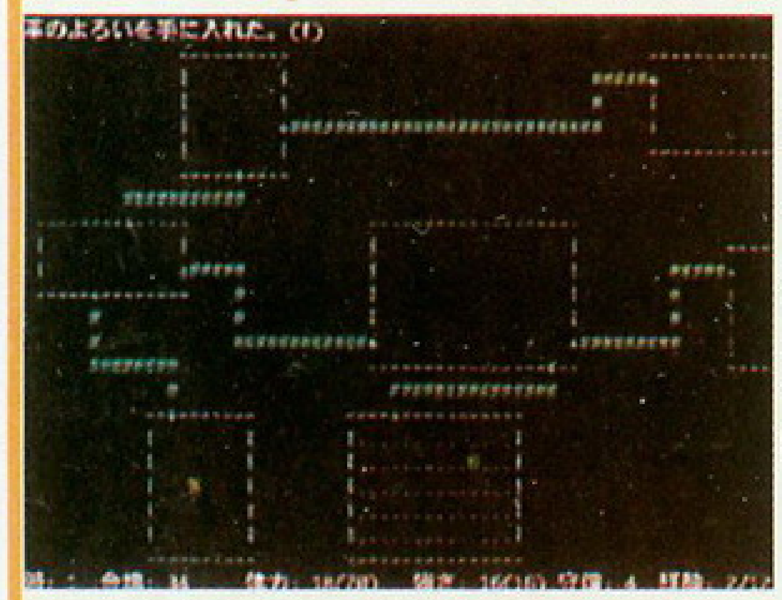
▲彩色化以后的《撞砖块》，当时叫做《SUPER BREAK OUT》。直到现在PS上仍有最新的《撞砖块》游戏推出。



▲这就是所谓的网球游戏，中间的点就是网球，两边的长条就是球拍了。虽然现在玩家会完全看不上眼，但当时却引起了人们的狂热。

1975年　迷宫自生成的RPG《洛古》（ローグ）登场

近几年CHUN SOFT的大热门软件《不思议的迷宫》游戏的原型游戏就是这款《ローグ》了，当初该游戏是在UNIX电脑上运行的，当时该RPG的完成度之高恐怕会让现在的《西林》（"《不思议的迷宫》系列"）FANS也感到吃惊（当然画面除外）。



▲完全由字符组成的游戏，是不是觉得很不可思议？

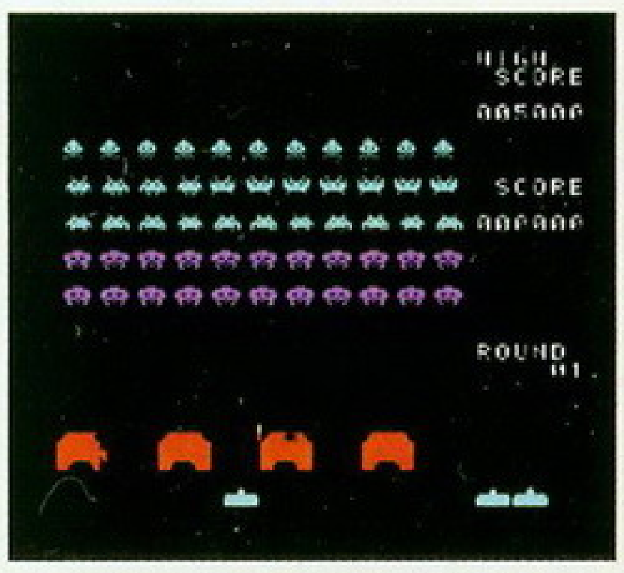
《西林2》和《洛古》的画面比较

《不思议的迷宫 风来之西林2》（N64）和16年前的《ローグ》画面相比，《西林2》当然是全3D的精彩画面，而《ローグ》则完全使用字符的组合来组成画面，由于两款游戏属于同类型的游戏，下面就是它们的画面比较。

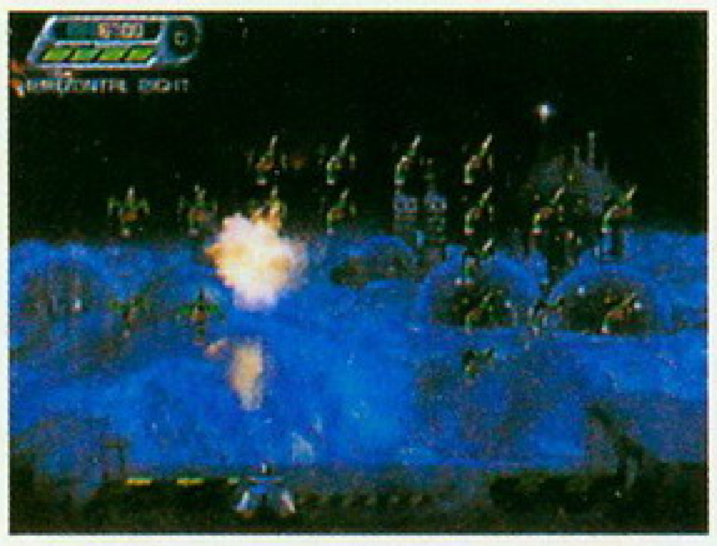
	角色	敌	武器	防具	卷轴	杖
风来之西林2						
洛古	@	A	)	]	?	/

1978年

《太空入侵者》（SPACE INVADER）的发售在社会上造成一股风潮，甚至一些游戏中心的名称就直接被叫做"太空入侵者屋"，人们往桌形机体中投入100日元就可以展开他们击退宇宙人的梦想，玩一次游戏100日元的一般街机游戏价格也是从这时候开始确立下来的。



▲开发公司TAITO于1990年在PC-E主机上开发了新版的《太空入侵者》，同时附带有这个原始版的《太空入侵者》。

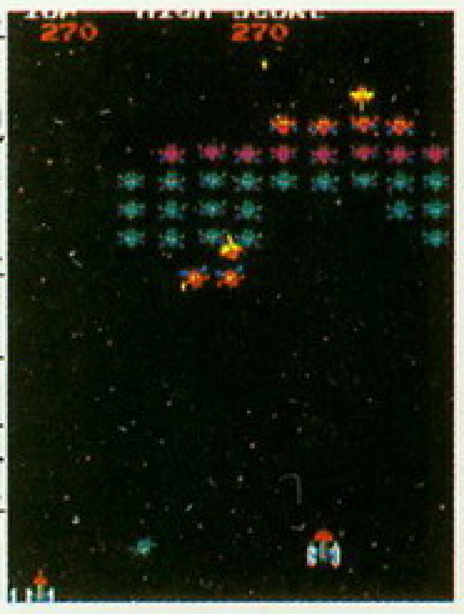


▲最新版的《太空入侵者X》画面是由多边形的构成的……

▲当时的日本也出现了投机取巧的投币方法，同样的金属线也曾在我们的街机厅出现过……可能还有人知道所谓的"吊币"……

1979年　《银河战士》参上！！

当年在我国同样流行到极致的游戏。游戏的进行是排列成队的"宇宙人"（或者是"小蜜蜂"^_^）向地球进攻，我们的英雄战机就是"银河战士"（GALAXIAN），当时的《银河战士》可是拥有着极动听的音效、极丰富色彩的游戏，用飞机的子弹（导弹）击中敌人时的那种极碎效果让人感觉很过瘾，敌人的攻击方法也变化无穷。现在的一些游戏中心都还可以看到该游戏。



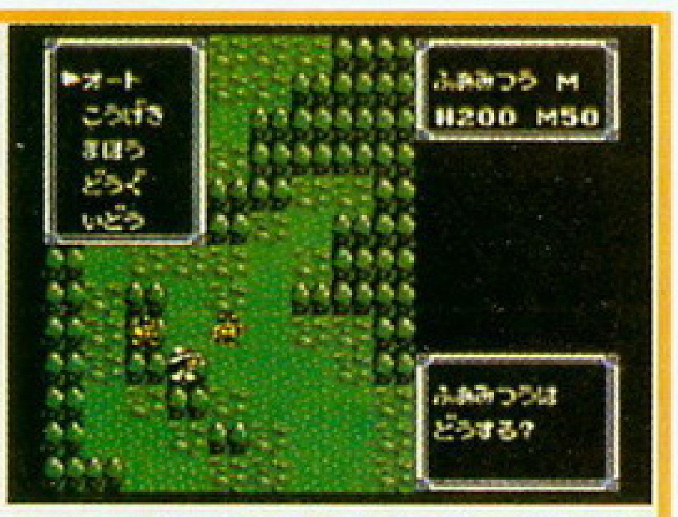
▲《小蜜蜂》！玩龄大的玩家都印象深刻吧？

1980年　《巫术》、《创世纪》登场

早期来自日本国外的游戏，属于另一种风格的RPG（正统日式RPG风格于1986年由ENIX的《勇者斗恶龙》确立），虽然经历了20年的发展，但现在的最新作中基本的特色仍然保持不变，这就是《巫术》（WIZARDRY）。而《创

▲你玩过吗？《巫术》的FC版。

世纪》(ULTIMA)系列近几年的新作品《ULTIMA ONLINE》则已经成为了网络游戏的先驱。两款游戏在经历20年多的发展后，都已经拥有了各自众多的FANS。



▲《创世纪》也同样有FC版，画面风格竟然也是《DQ》型的。

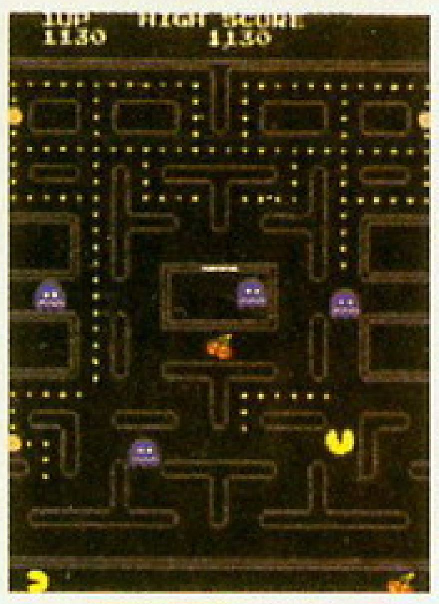
1980年　　GAME&WATCH旋风的到来

1980年任天堂已经发售过自己的街机游戏和电视游戏了(当然不是FC上的，FC当时还没发卖)。但真正让任天堂这个名字为世人所熟悉的是手掌机游戏GAME&WATCH(就是只有单个游戏的那种掌机游戏)，当年曾创下了销售记录。也是从那以后，任天堂公司就乘胜追击，不断开发出新的产品，这也和以后FC的诞生有莫大的关系。

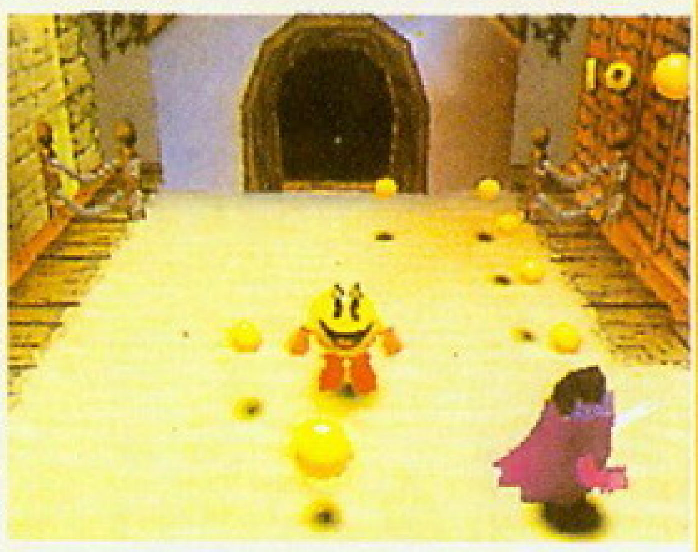
▲这是未在日本发售过的GAME&WATCH之《塞尔达》，已经开始使用十字键来控制方向了。

1980年　　《吃豆人》热潮席卷全球

在世界范围内都造成轰动的游戏就是《吃豆人》(PACMAN)，去年就是它的20周岁生日。还记得去年NAMCO为了庆祝PACMAN的生日而制作的《吃豆人大冒险》游戏吧？据说角色造型的最早的创意是由被切过的比萨饼而来的，在美国，PACMAN的角色造型获得了绝高的人气，还因此而制作了动画片，一些玩偶等周边更是热卖。这也是南梦宫公司一直以来都将它作为自己公司吉祥物的原因。



▲《吃豆人》第一作，之后该游戏被移植到了各种主机上。也是让当年FC游戏机热卖的功臣之一。



▲最新的《PACMAN》是多边形的，融合了各种要素，还可以玩到最早的一代，去年SOUL就在那个始祖《吃豆人》上花去了数个小时——真的很好玩！

PACMAN-的历史

PACMAN的形象有两个不同的版本，一种就是像一片比萨饼一样的，只有一个大口；而另一个版本，则是有眼睛、鼻子、嘴巴的和人相近的形象。不论是哪一种形象，都具有亲和力，让人情不自禁地喜欢。

PAC&PALL　PACMAN　PACMANIA　PAC ATTACK　PACMAN WORLD　SUPER PACMAN　PAC LAND　HELLO PACMAN　PAC IN TIME

1981年～1985年
FAMICOM登场，迅速引起游戏风暴

时间	游戏界大事件
1981年	任天堂的街机游戏《大金刚》发售 EPOCH公司的CASSETTE VISION发售
1982年	在美国，因为大量劣质软件泛滥，电视游戏呈现极为严重的急剧消亡现象。这就是所谓的“雅达利休克”(ATARI SHOCK)
1983年	任天堂的FAMILY COMPUTER发售(7月15日) SEGA公司紧跟着发售了家用游戏主机SG-1000 NAMCO发售神秘的射击游戏《铁板阵》(ゼビウス)
1984年	由YMO的细野春臣制作的《VIDEO GAME MUSIC》发售 NAMCO带有RPG要素的游戏《ドルアーガの塔》发售 EPOCH公司的经过机能强化的SUPER CASSETTE VISION发售
1985年	SEGA的第三代家用游戏机SEGA MARK III发售 任天堂公司引起整个社会关注的游戏软件《超级马里奥兄弟》发售 SEGA的体感游戏第一作《ハングオン》(HANG ON)开始运作

《太空入侵者》、《银河战士》还有《吃豆人》。这些都还算是街机游戏，根本不可能普及到家庭。但1983年FAMICOM(简称FC)游戏机的发售，揭开了电视游戏界的真正历史。FC的初期自然是以街机移植作为主，随着FC普及量的提高及1985年FC的专有软件《超级马里奥》问世后，许多只适合家用机玩的作品便迅速丰富起来，到1990年为止的近7年时间，FC总共发售了将近1200种游戏软件。

●这个时代(1981年～1985年)的市场规模：4110亿日元

●这个时代的大热卖软件

1.超级马里奥兄弟(FC)　681万套

2.高尔夫(FC)　246万套

3.太空入侵者(FC)235万套

在这个时代发售的重要游戏机

●カセットビジョン(CASSETTE VISION)

只要更换卡带就可以玩别的游戏的电视游戏，画面方面的功能极弱，基本上游戏中的角色都固定是四方形的。

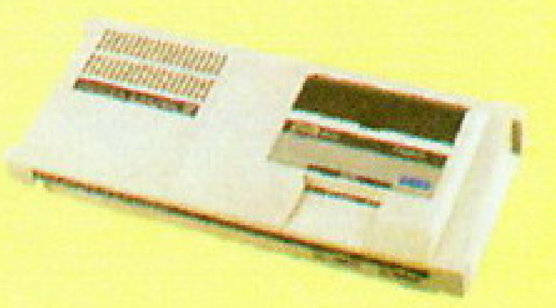
EPOCH公司　1981年7月30日发售　15000日元

●ファミリーコンピュータ(FAMILY COMPUTER)

后来畅销全世界的第一部伟大的游戏机，在日本基本上可以说是一家一台的国民级游戏机。在国内也被称之为红白机，同样拥有无比的影响力。任天堂虽然给人家用机昔日霸主的印象，但其实在FC的初期的游戏软件还是以街机移植作品为主，FC的首发游戏就以任天堂的自己街机游戏为主打阵容。

任天堂公司　1983年7月15日发售　14800日元

●セガマークIII(SEGA MARK III)



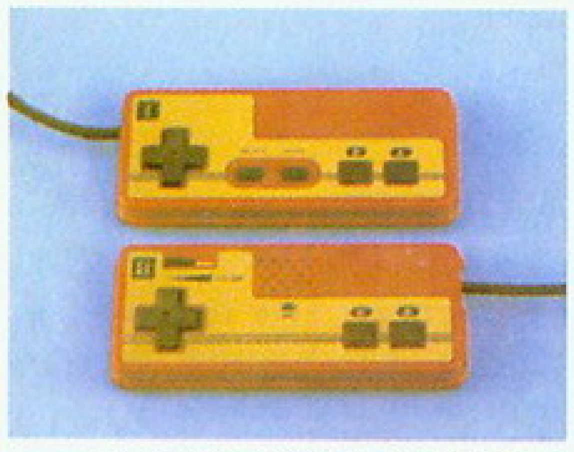
SEGA为了对抗FC而发售的主机，《幻想地带》(FATASY ZONE)和《太空哈利》(SPACE HARRIER)等SEGA的街机移植作品让这部主机颇具魅力。

SEGA公司　1985年10月20日发售　15000日元

▲各款SEGA的家用机都会在《PSO Ver.2》中作为MAG出现。(左图为MASTER SYSTEM，右图为SEGA MARK III)

1983年 FAMILY COMPUTER诞生！！

一般又被简称为FAMICOM或FC，不用说当然是在日本造成了购买狂潮，而这样的购买狂潮相当有持久力，究其原因，这和FC主机的第三方软件商多、街机移植作品多有关，此外，优秀的软件如《FF》和《DQ》等人气RPG的发售也保持FC的长盛人气。磁碟机系统、摇杆、光线枪等周边设备也非常充实。



▲最早的FC的手柄是四方形的，而且还可以把手柄插在主机的两侧，是不是现在都觉得很酷的设计。

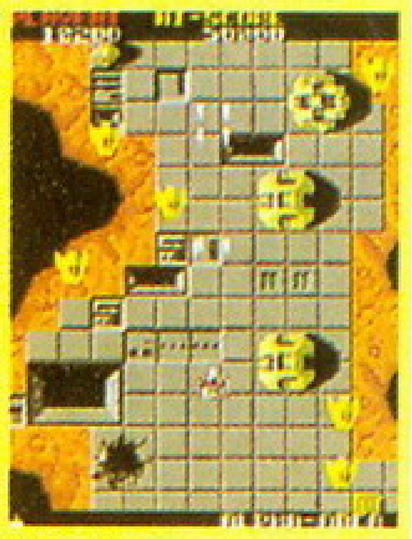
▲很后期才出现的FC机型，不再使用RF（射频）端子输出，而改成了AV端子输出，连接电视更方便了。

和主机同时发售的软件是《大金刚》、《大金刚Jr》、《波派》（大力水手 波派）

1983年 NAMCO的《铁板阵》（ゼビウス）旋风

逐渐上移的背景，设计精致的敌人，充满神秘感的背景音乐（BGM），这就是拥有着众多全新要素的NAMCO的射击游戏，从这时开始，射击游戏纷纷采用了这样的纵版背景自动上移的基本模式，说《铁板阵》的出现改变了射击游戏也不算过分。

关于射击游戏的武器



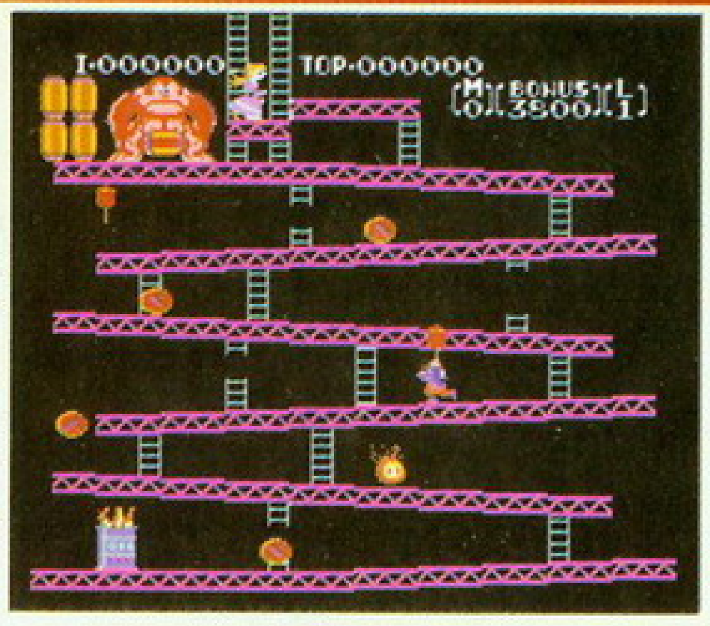
在《铁板阵》中，我方机体的武器被分为了对空和对地两种。而著名的射击游戏《STAR FORCE》虽然也有地上和空中两种目标，不过都只要用一种武器灭之。《ASO》则有对空、对地之分了。

▲《铁板阵》（XEVIOUS）的FC版卖了123万套。（以下为街机版画面）

1983年重要游戏软件

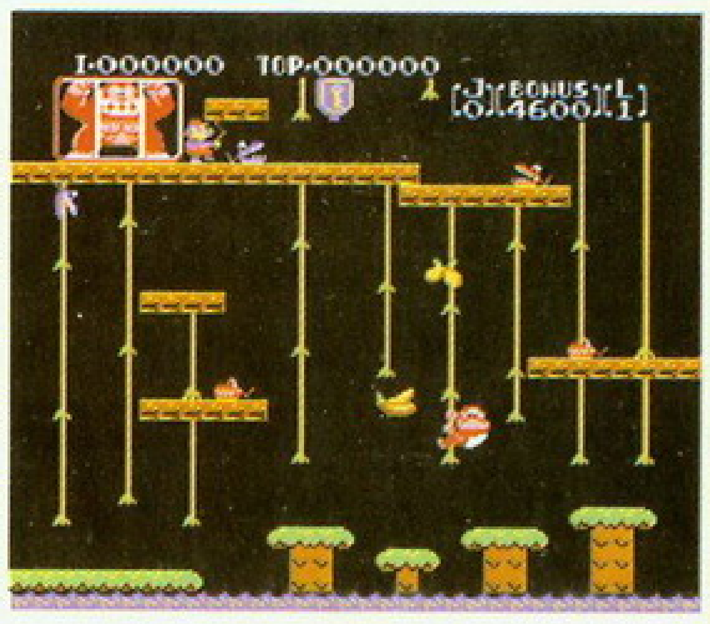
《大金刚》（FC/任天堂）

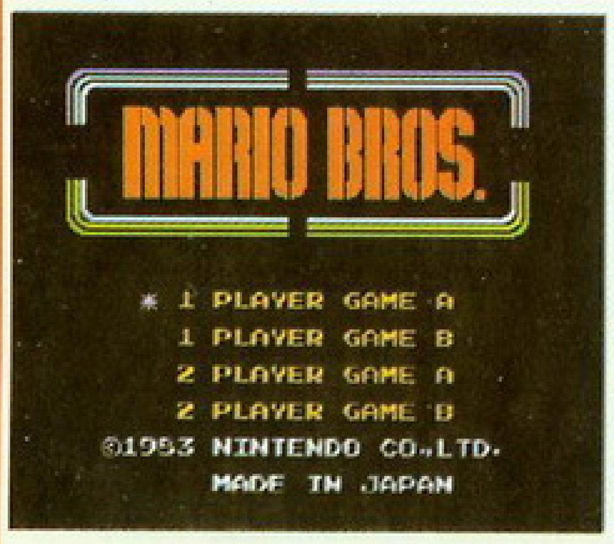
任天堂1981年最赚钱的投币式游戏机（即街机）。金刚的形象无疑来自于好莱坞早期的电影。有趣的音效也是本游戏的主要特色之一。



《大金刚JR.》（FC/任天堂）

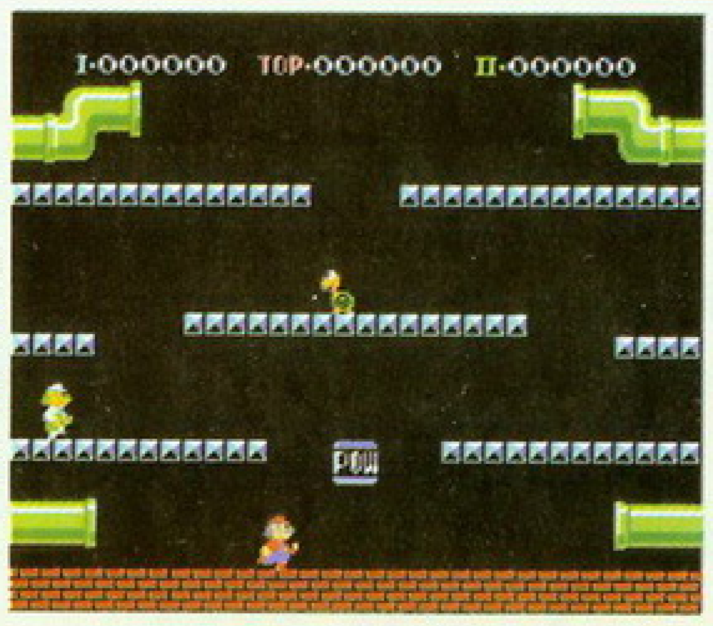
和上一作相比，马里奥竟然摇身一变成了一个坏蛋，而猩猩则成了主角，任天堂真有想像力。该游戏也是和第二年FC主机同时发售的软件之一。

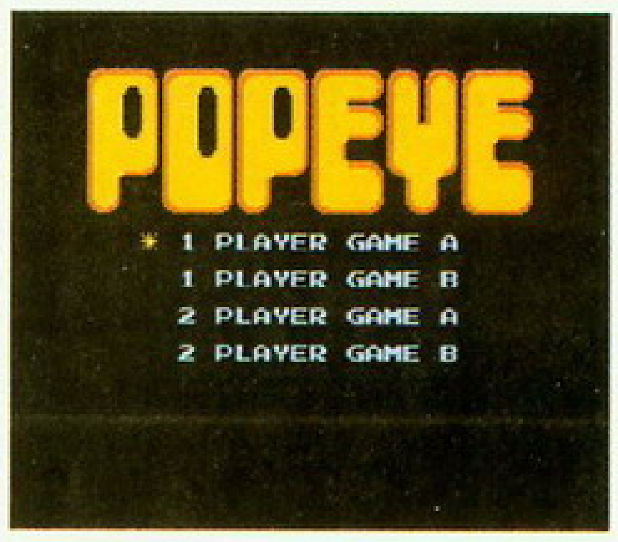




《马里奥兄弟》（FC/任天堂）

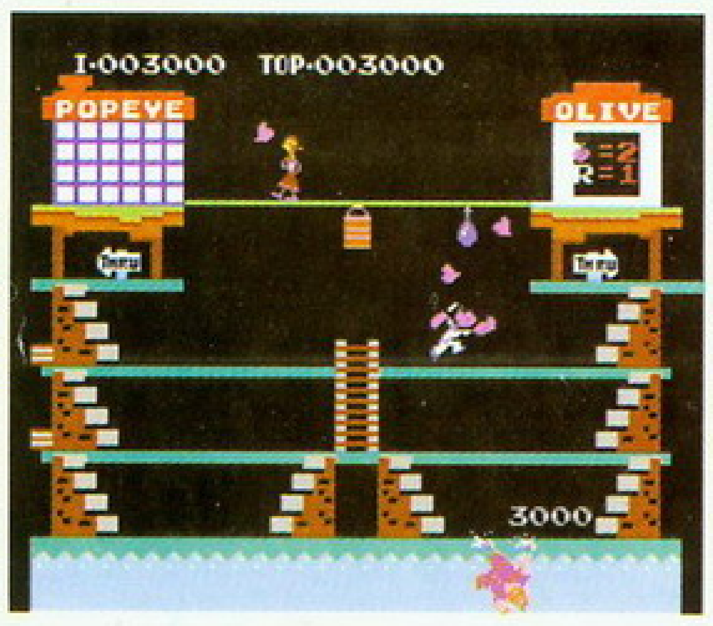
最早以马里奥兄弟为命名的游戏，很多敌人角色都在以后的惊世之作《超级马里奥》中登场，尤其是那些可爱的海龟。游戏的总销量为163万。





《波派》（大力水手 波派）（FC/任天堂）

以来自美国的卡通人物大力水手为主角的动作游戏，同样为FC的首批游戏。波派吃到波菜就无敌，可以把敌人打出十万八千里。

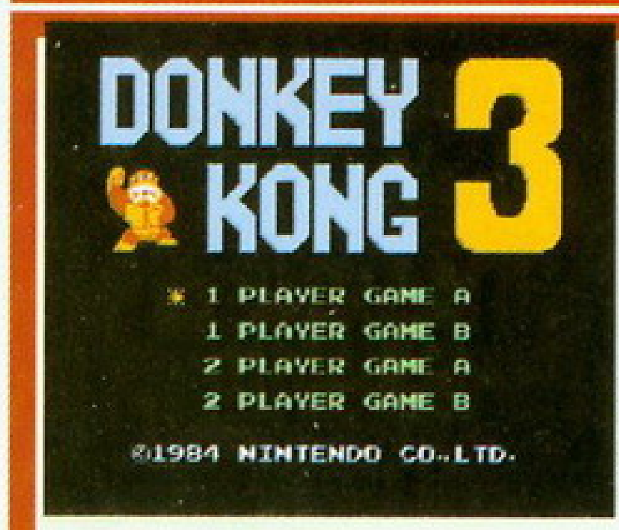


1984年 游戏音乐的确立

日本最早的电子流行乐队组合YMO的成员之一细野春臣负责制作的游戏音乐专辑发行。专辑内的音乐全部是来自《铁板阵》、《マッピー》和《ギャラガ》等NAMCO的游戏，同时也收录了未经过混音的原始音乐。

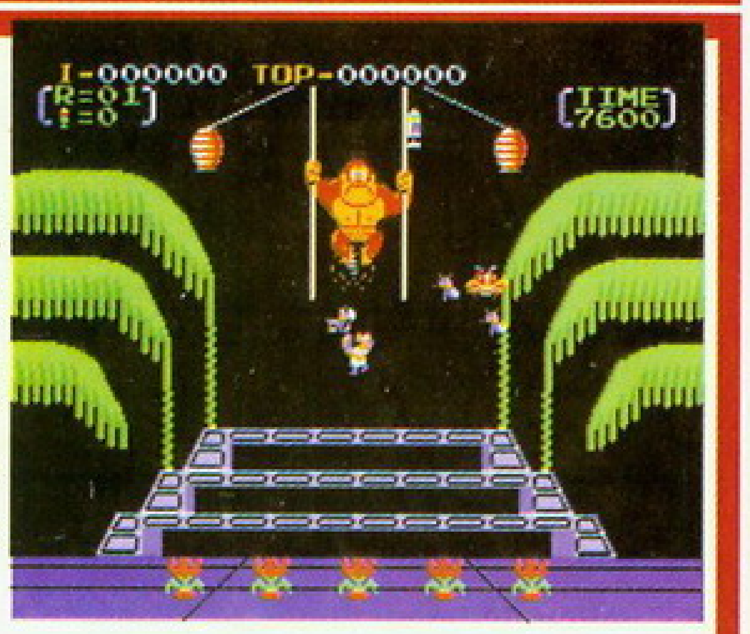
▶专辑的封面以《铁板阵》为主，充满了时代感。

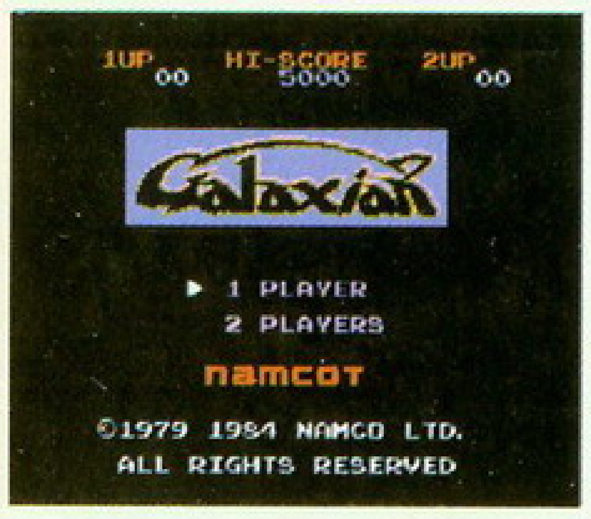
1984年重要游戏软件



《大金刚3》（FC/任天堂）

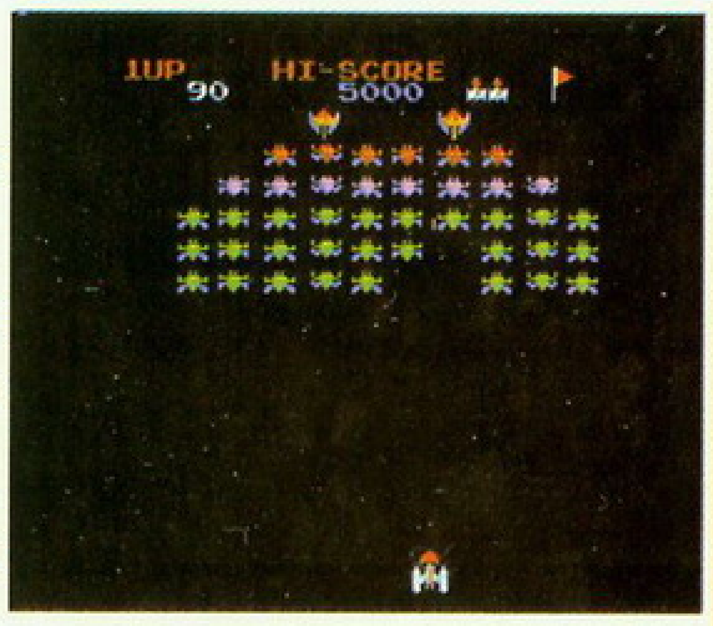
大金刚又成了反派。小时候玩这款游戏的时候觉得就是一只小蜜蜂拿着一筒牙膏在打那只可恶的大猩猩。（笑）

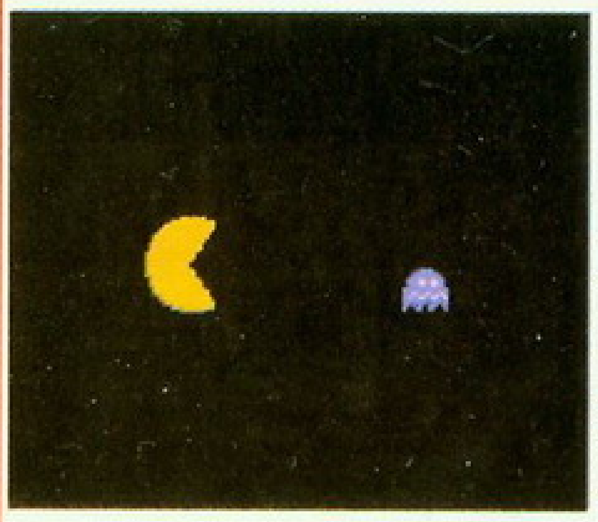




《小蜜蜂》（FC/NAMCO）

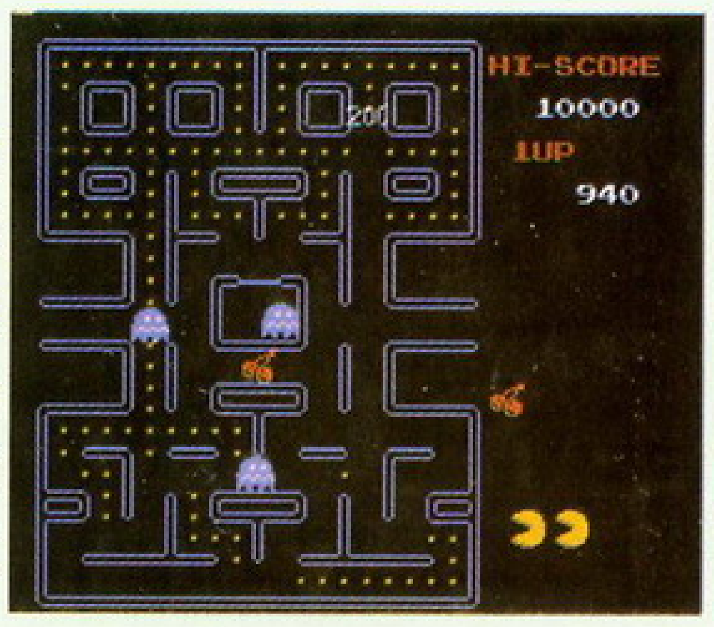
街机版早在1979年就登场了，是FC最初的第三方软件商NAMCO的主要作品推出。事实证明，任天堂所大力邀请的第三方软件商为FC的成功立下了汗马功劳。





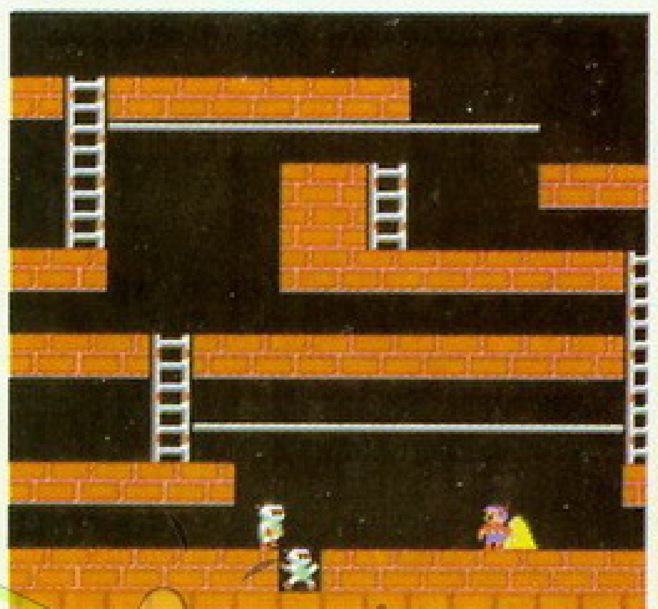
《吃豆人》（FC/NAMCO）

街机版《吃豆人》的人气极旺，即使是现在玩这个游戏也会让人玩得兴致勃勃。终于有机会移植到当时的最强家用机FC，NAMCO和任天堂都赚翻了。



《挖金子》（FC/HUDSON）

HUDSON与NAMCO同时加入FC开发阵营，也同时赚到了钱——《挖金子》共卖了100万套！仔细观察，《挖金子》中的敌人的形象就是后来《炸弹人》的造型。

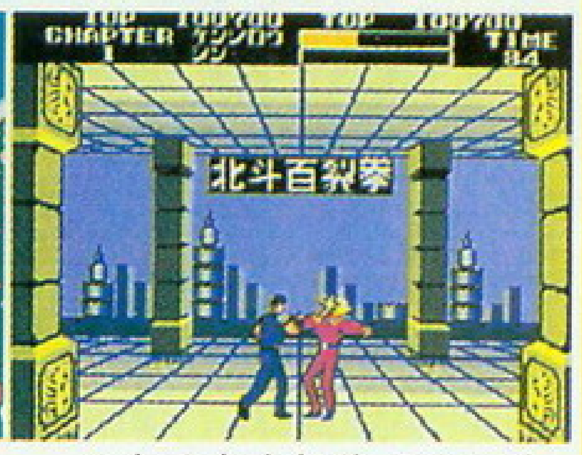


1985年　SEGA MARK Ⅲ登场

SEGA MARK Ⅲ是为了对抗FC而开发的。当初所采用的是叫做SEGA MY CARD的很薄的一种卡带，和主机同时发售的软件是《HANG ON》。后来就换成用大容量的卡带了，对应的第一作就是《幻想地带》，当时在游戏中心是长期保持人气的魅力游戏，后来很移植了《太空哈利》。从这一点来说，当时确实很让FC的机主羡慕。

▲MASTER SYSTEM和MARK Ⅲ之间具有互换性。

▲《幻想地带》可算得上是杀手级软件。



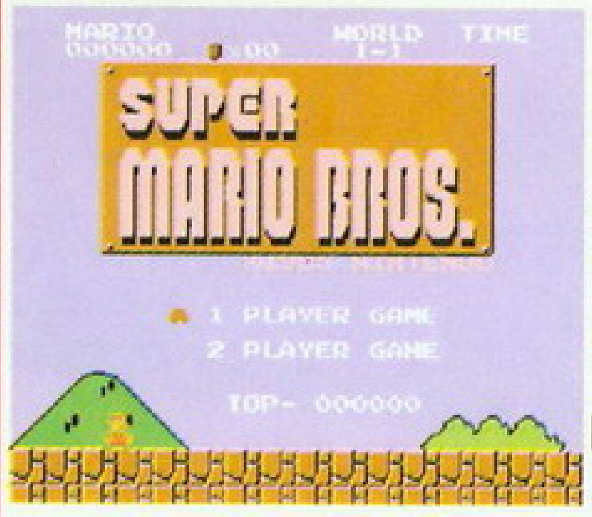
▲令世嘉迷们赞不绝口的《北斗之拳》。

1985年　感觉体感游戏

▲玩的时候整个身体都会激烈晃动的《太空哈利》，是不是要系上安全带才能玩？

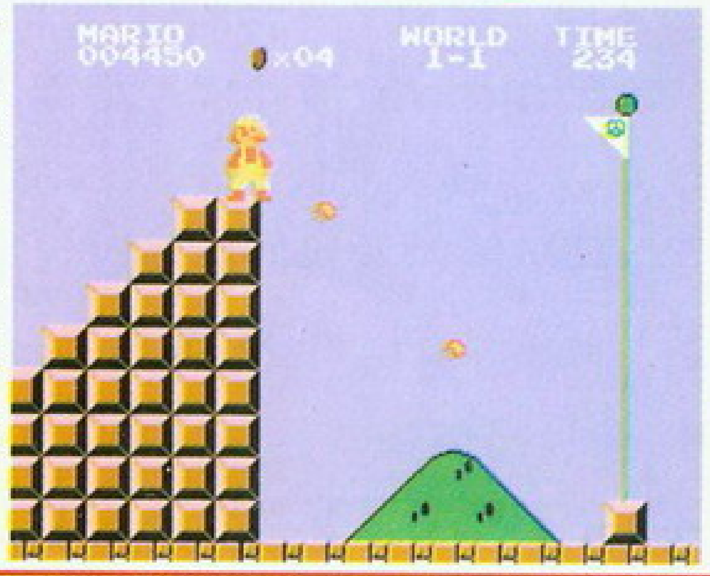
在游戏中心突然出现的摩托车状的机体，这个游戏的名称就是《HANG ON》，刚开始玩的时候可能还会觉得有些不好意思，但试过之后就会觉得真的很有开着车子的感觉。之后，SEGA又再接再厉连续开发出了《ENDURO RACER》、《SPACE HARRIER》和《AFTER BURNER》等体感游戏。

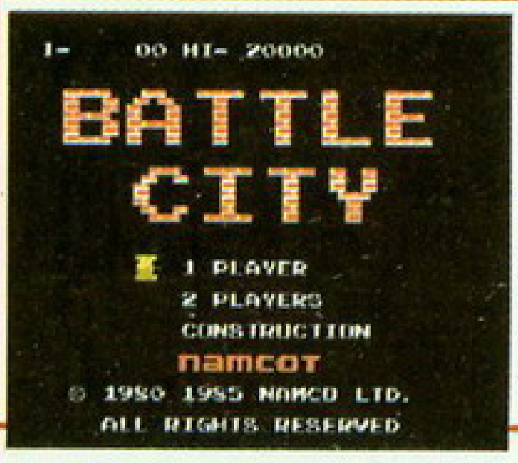
1985年重要游戏软件



《超级马里奥兄弟》（FC/任天堂）

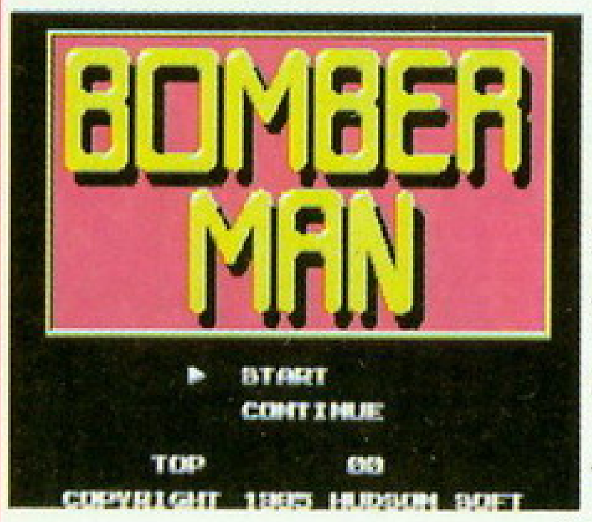
任天堂的首席软件天才宫本茂的天才级软件，有这样的游戏，FC真是不成功也难。《超级马里奥兄弟》在日本的累计总销量是681万套。





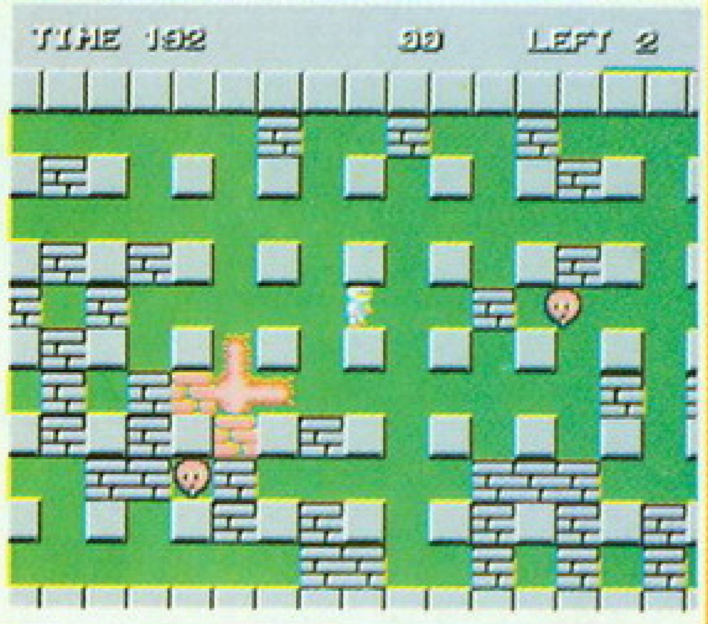
《坦克》（FC/NAMCO）

NAMCO加入FC开发阵营的第二年的作品，原名是《BATTLE CITY》（战斗城市）。在我国也拥有无上的知名度，之后还有不少国人自制的改版《坦克》面市。



《炸弹人》（FC/HUDSON）

画面清新，但爆弹感觉又相当好的游戏，游戏性强，而且游戏时间也是当时游戏软件中最长的一款。



1986年～1990年

机能凌驾于FC之上的各种主机陆续登场

1986年～1990年的这5年中，为了争夺FC的所形成的越来越大的游戏市场，各种机能远在FC之上的游戏主机纷纷登场。而掌机游戏机在GAME BOY的发售后，又为游戏市场开辟了一个新的市场、新的竞争领域。而在1990年，“传说中”的超级FC（SFC）终于登场。

●这个时代的市场规模（1986年～1990年）为：5290亿日元

●这个时代的大热卖软件：

テトリス（俄罗斯方块）（FC）（423万）

スーパーマリオランド（超级马里奥大陆）（GB）（411万）

ドラゴンクエストⅢ（勇者斗恶龙Ⅲ）（FC）（380万）

时间	游戏界大事件	时间	游戏界大事件
1986年	磁碟机系统（DISK SYSTEM）发售（2月21日）	1989年	GAME BOY发售（4月21日）
	《DRAGON QUEST》发售（5月27日）		LINKS发售（11月20日）
	日刊《FAMICOM通信》（《FAMI通》前身）创刊		超级马里奥俱乐部开始运行（12月）
1987年	PC-E主机发售（10月29日）	1990年	NEOGEO发售（4月26日）
	《最终幻想》发售（12月18日）		GAME GEAR发售（10月6日）
	《勇者斗恶龙Ⅱ》原声音轨销量突破20万张		PC-E GT发售（11月10日）
1988年	《勇者斗恶龙Ⅲ》发售（2月10日）		SUPER FAMICOM（SFC）发售（11月21日）
	MEGA DRIVE（MD）发售（10月29日）		SEGA·GAME图书馆开始运作（11月）
	业界开始初次使用CD-ROM		
	PC-E CD·ROM发售（12月4日）		

在这个时代发售的重要游戏机

●PCエンジン（PC-E）

拥有极强的绘图机能的，而且具有所谓的"CORE"构想，硬件拥有很强的扩展性。

NEC HOME ELECTRONICS　1987年10月29日发售　28800日元

●メガドライブ（MEGA DRIVE）

完全凌驾于FC之上的16位主机，能很好地移植当时的众多街机作品，MD也是因此而获得人气。不管是在日本还是在国内，都拥有着一批固定的FANS。

SEGA　1988年10月29日发售　21000日元

●ゲームボーイ（GAME BOY）

无庸置疑，这就是最长寿的一款游戏主机了，除了单色液晶屏以外，其它性能和FC基本相当的可携带型主机。

任天堂　1989年4月21日　12500日元

●ゲームギア（GAME GEAR）

采用了彩色液晶屏的可携带型游戏机，软件主要是由SEGA本公司自己制作的《摩洛哥GP》和《コラムス》等为主。

SEGA　1990年10月6日发售　19800日元

●ネオジオ（NEOGEO）

真正实现把街机游戏搬回家玩有梦想的游戏主机登场。和主机相同的是，NEOGEO的软件价格也相当贵。

SNK　1990年4月26日发售　58000日元

●スーパーファミコン（SUPER FAMICOM）

任天堂公司生产的FC的后续机种，同样在全球创下了畅销的新记录，让任天堂的地位显得不可撼动的主机，主机上也诞生了无数传世经典的游戏软件（SFC的总软件数为将近1500种），至今仍为资深游戏迷所津津乐道。任天堂也在这个时期累积了无以伦比的财富吧？

任天堂　1990年11月21日　25000日元

1986年　DISK SYSTEM登场

于1986年2月21日登场的DISK SYSTEM（磁碟机系统）和一直以来所采用的卡带系统不同，采用了一种叫做DISKCARD（即碟卡）的媒体，只要往碟卡中写入新的资料，就可以让碟卡变成一个新的游戏。和DISK SYSTEM同时发售的游戏时包括有“《塞尔达传说》系列”的第一作。

▲在日本现在已经不再销售DISK SYSTEM和DISKCARD了，不过主机的修理和碟片的重写服务仍然是有的。

1986年　《DRAGON QUEST》（勇者斗恶龙）发售！

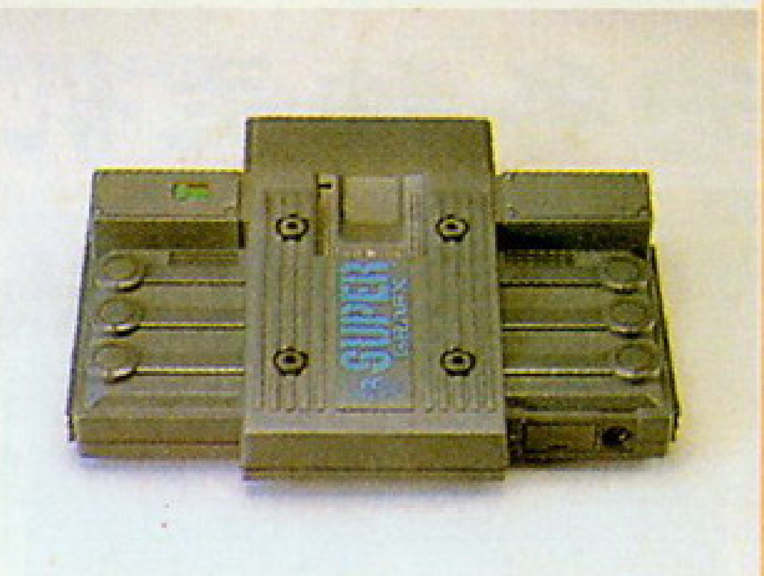
▲战斗是用指令进行的，当时可以说是一个划时代的改变。

1986年5月27日，家用游戏上的第一款正统RPG——《DRAGON QUEST》发售。这个值得纪念的游戏自第一作起就逐渐获得人气，到《II》之后，就已经成为引起整个社会关注的游戏了。游戏设计者堀井雄二、角色设计者鸟山明及音乐制作者杉山光一从那时候就开始确定了，直到最新作《VII》都保持不变。“《DQ》系列”的影响力之大，可以从《DQ》之后出现的大量的和《DQ》同样形式的RPG看出。

1986年　PC-E的所谓的核心构想是？

已经能够实现美丽画面的PC-E，还有着一个“核心构想”。所谓的“核心构想”指的是，把PC-E主机作为核心，配上各种外设，如通信线、打印机等，让PC-E成为一个多功能机器。然而最后，PC-E主机本身在日本畅销，但作为“核心构想”的其他外设的销售则遭到了失败。令人遗憾。

▲核心构想之一的“CD·ROM²”。利用CD-ROM实现如观看电影一般的真实感。



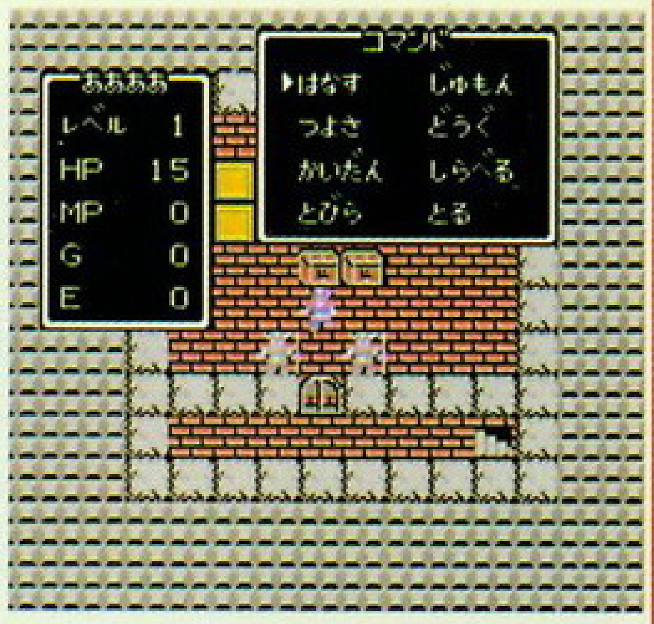
▲不断发售的更高级的新型号PC-E和各种周边，会不会让消费者无所适从？

1986年重要游戏软件

《塞尔达传说》（FC/任天堂）

作为FC的磁碟机系列的第一部作品问世。由宫本茂设计，游戏既有动作成分，又有解谜和成长的成分，是之后A·RPG的典范。日本销量为169万套。

《勇者斗恶龙》（FC/ENIX）



经典、传统型RPG的泰斗《勇者斗恶龙》在这一年登场，从此确立了日式RPG的典范。其作品独有的氛围直到PS上的系列第七作都没有改变。总销量为150万套。

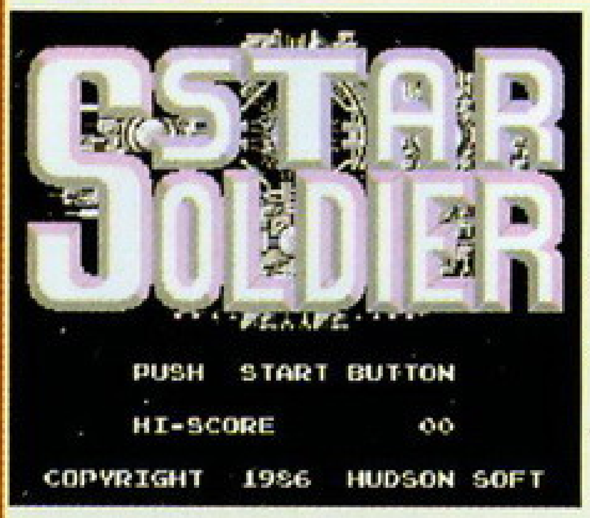
《龙珠 神龙之迷》（FC/BANDAI）

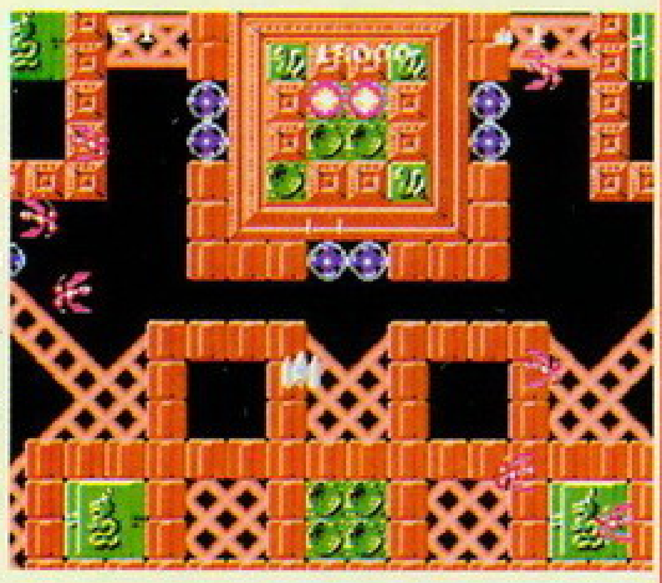
鸟山明的漫画《龙珠》在日本获得超绝人气，其动画和游戏也广受欢迎。《龙珠 神龙之迷》一不小心就卖了个125万套。

《宇宙巡航机》（FC/KONAMI）

KONAMI的经典街机射击游戏的FC移植版，其移植效果不差于街机，尤其是音乐和音效方面。

《STAR SOLDIER》（HUDSON）



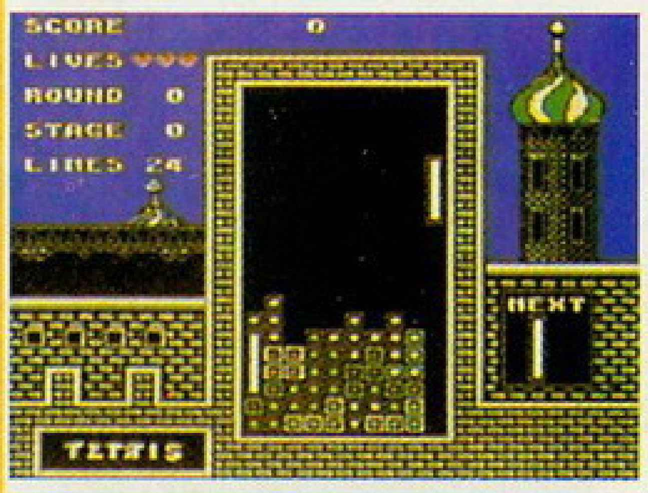


如果直接译为《星球战士》的话，恐怕谁都不知道这是什么游戏——感觉太雷同了。游戏中的战机在获得威力满点后，其音乐也相应变得激动人心，让人投入感十足。

《魔界村》（FC/CAPCOM）

在街机业初步获得良好成绩的CAPCOM今年的FC作品就有这款移植自街机的《魔界村》，游戏以高难度著称，颇具挑战性。

1987年　“落下型游戏”的旋风到来

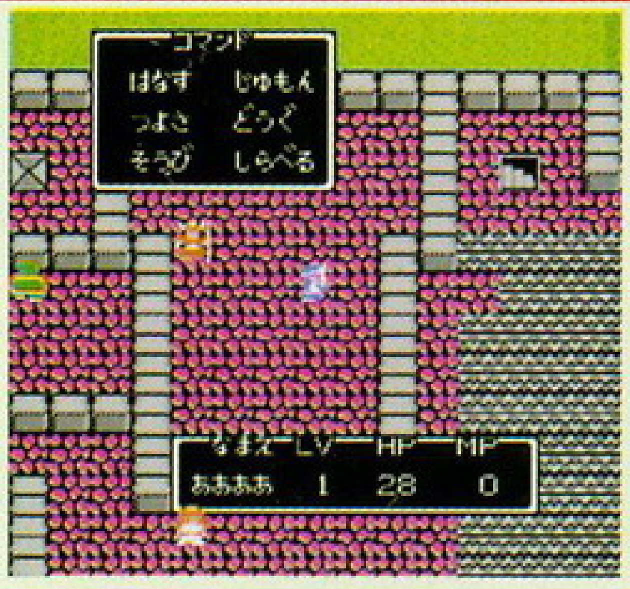


▲对战起来也非常有乐趣的益智类游戏。

俄罗斯（当时还是苏联）的亚莱克西·帕吉多罗夫制作的《TETRIS》（俄罗斯方块）在世界范围造成大热门，从那以后，其他类似的游戏也纷纷出现。这些游戏就被称之为“落下型游戏”。

1987年重要游戏软件

《勇者斗恶龙II》（FC/ENIX）

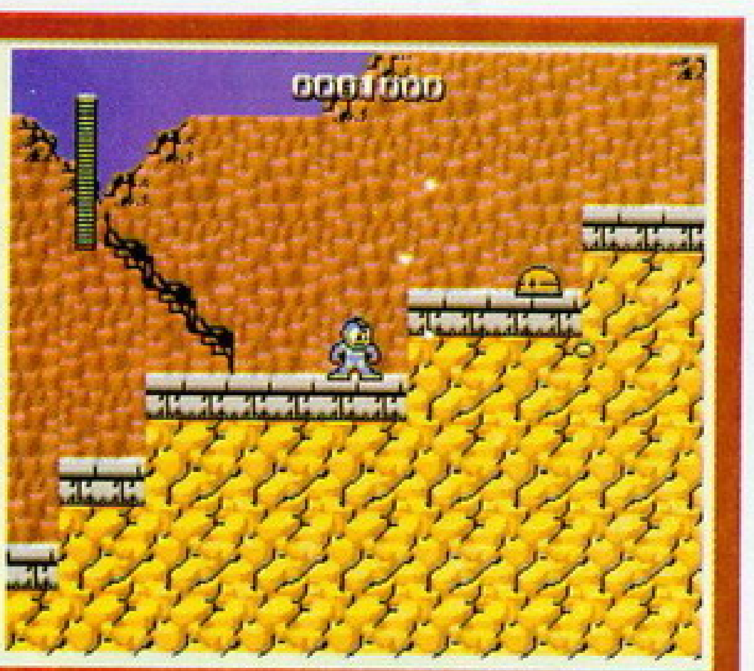


国民级RPG的第二作，由于当时还没有实行商品预定等销售方法，游戏发售时掀起了排队购买的热潮。累计总销量为240万套。

《最终幻想》（FC/SQUARE）

在《勇者斗恶龙》取得压倒性的成功、并确立了日式RPG的标准之后，游戏还能极具突破性地引入许多吸引人的创新，让人们认识到RPG游戏所能够带来的无限可能性。

《洛克人》(FC/CAPCOM)



CAPCOM的经典动作游戏就在这一年登场，同样是难度极高、极有挑战性的游戏。从此洛克人成为CAPCOM最长寿的动作游戏角色之一。

《月风魔传》(FC/KONAMI)

SOUL喜欢之极的动作游戏，带有很多的RPG成分，高难度，游戏的神鬼气氛很浓，音乐和音效的表现尤为突出，主角挥动波动剑的音效也让人印象深刻。不愧为KONAMI。

《METAL GEAR》(FC/KONAMI)

小岛秀夫于同年在MSX2电脑上推出的《METAL GEAR》的FC移植版。游戏中复杂的人物关系，独特的游戏方法，让游戏本身和小岛秀夫都受到了关注。

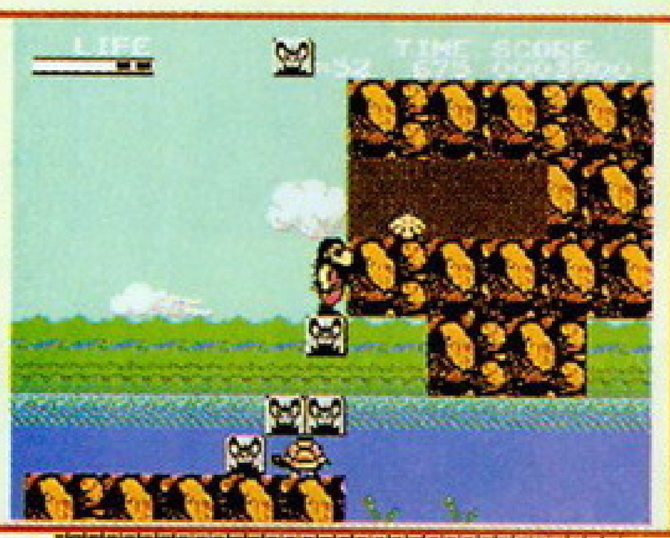
《沙罗曼蛇》(FC/KONAMI)

又是本年度KONAMI的作品，因为游戏支持双人游戏，所以比《宇宙巡航机》更加广为流行。各关场景的设计极有个性，画面、音乐及游戏性都属一流。

《功夫》(PC-E/HUDSON)

PC-E主机初次登场后的主要作品，游戏中的人物比例极大，而且动作流畅，显示了PC-E主机性能的强劲。也因此吸引人大批FC玩家成为PC-E玩家。

《火鸟 凤凰篇》(FC/KONAMI)



改编自日本漫画之父手冢治虫遗作的游戏，主角要到现代、未来、远古等时代进行冒险，通往每其他时代的入口都是隐藏在关卡中。

《女神转生》(FC/NAMCO)

ATLUS以后的招牌作品之一，第一作原来是由NAMCO发行的。虽然是FC版，但游戏仍然是那种"3D"迷宫的方式进行，游戏也确立了以后系列作的特点。

1988年　MD终于发售

▲MD可以直接对应我国的PAL制电视，因此在我国的流行程度可以要高于

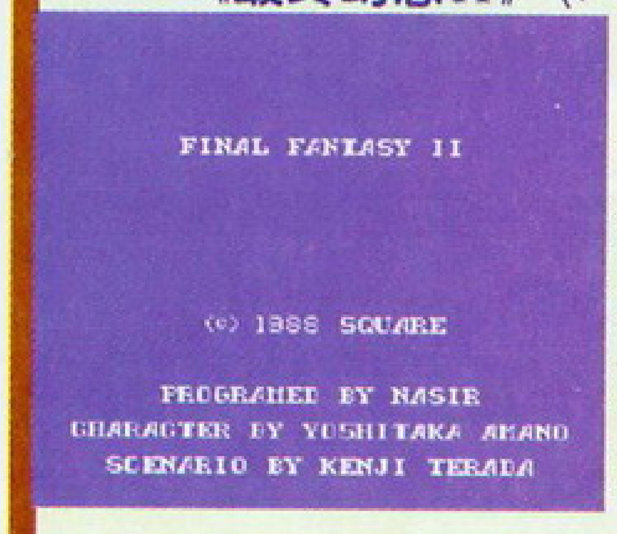
在街机市场风头最劲的SEGA的又一款主机问世，因为这是SEGA公司的第五部家用主机，所以MD又被称之为世嘉五代。MD是第一部16位的家用游戏机，从MD上面那个金光闪闪的"16-BIT"可以看出当时这是多么傲人的性能。MD上的街机移植作品为MD打开了一片江山，但是由于任天堂在日本的人气已经根深蒂固，所以尽管MD在日本和欧美都获得了好评，最后MD只在欧美得到和任天堂派主机相抗衡的地位，而且最后SEGA盈利方面仍然无法和任天堂相比。MD时代也出现了一批忠实的SEGA铁杆。

1988年重要游戏软件

《双截龙》(FC/TECHNOS)

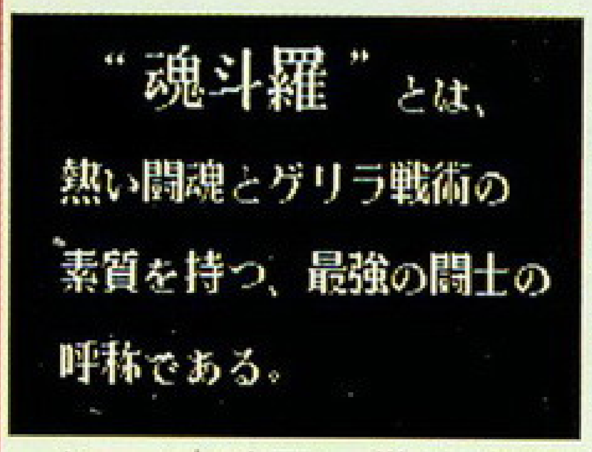
虽然是TECHNOS公司移植自街机的《双截龙》，但游戏的原创要素比重很大，主角可以升级不断学会新的必杀技，因此几乎可以说它是一款全新的游戏。

《最终幻想II》(FC/SQUARE)



SQUARE再接再厉的"《最终幻想》系列"第二作。游戏总销量为76万套，这方面还无法和《DQ》相比。

《魂斗罗》(FC/KONAMI)



"'魂斗罗'是具有游击战术素质和热烈的斗魂的最强战士的称呼。"这是游戏中给"魂斗罗"所下的定义，《魂斗罗》带给我们太多的美好回忆了。

《太空哈利2》(MD/SEGA)

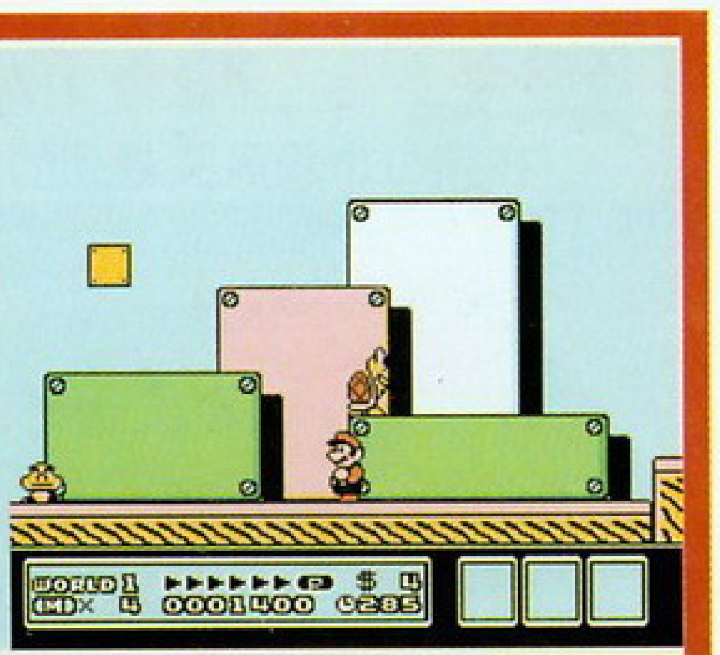
SEGA的强力主机MD终于登场，初期游戏软件就有著名的"《太空哈利》系列"的新作，在一定程度上显示了MD作为16位游戏主机的实力。

《兽王记》(MD/SEGA)

游戏虽然在PC-E上也有登场，但无疑这个MD版效果要好得多。虽然游戏性不能算很强，但却在当时来说却可以说是极尽华丽，尤其是在发色数和活动块的表现上。

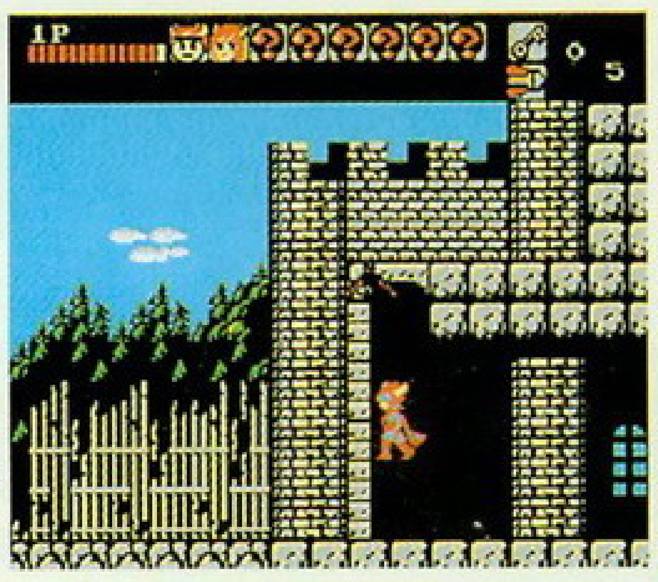
《超级马里奥 3》
（FC/ 任天堂）

这一作的《马里奥》是更为复杂、更为扩展的“水管世界”，可以在地图上选择要到的地方，马里奥还会有各种变身，所以游戏的变化很多。



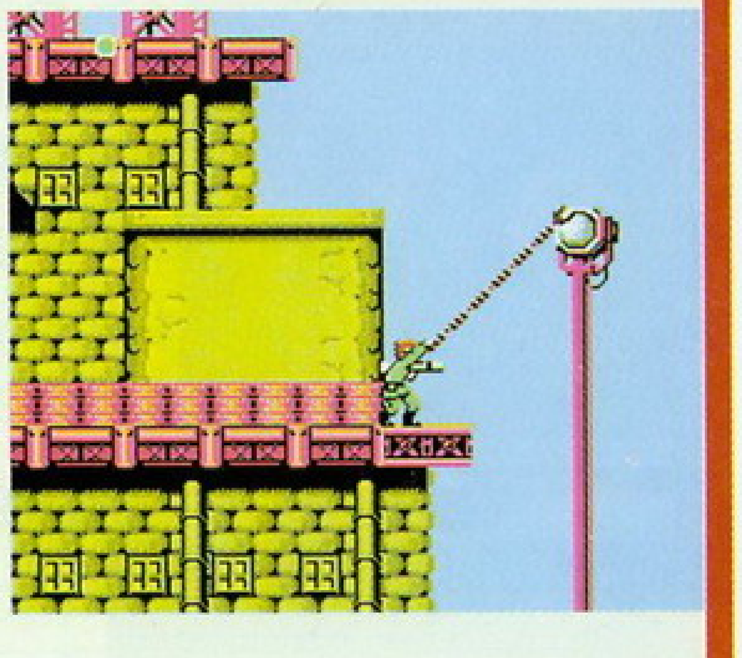
《科乐美世界》
（FC/KONAMI）

游戏角色由来自KONAMI的各著名游戏中的明星主角所组成，游戏的内容极为丰富，人物众多，场景虽然都来KONAMI其它著名游戏的场面，但都有全新的感觉。



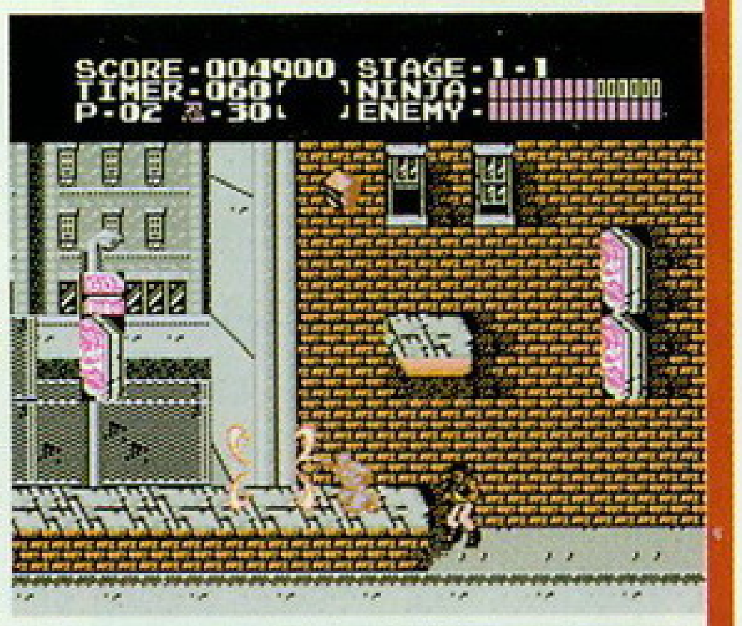
《希特勒复活》
（FC/CAPCOM）

同为SOUL最喜爱的超经典动作游戏，游戏中对主角手中链条的使用要求很高，熟练掌握链条用法之后的那份成就感真是无以言表，很可惜游戏没有继作推出。



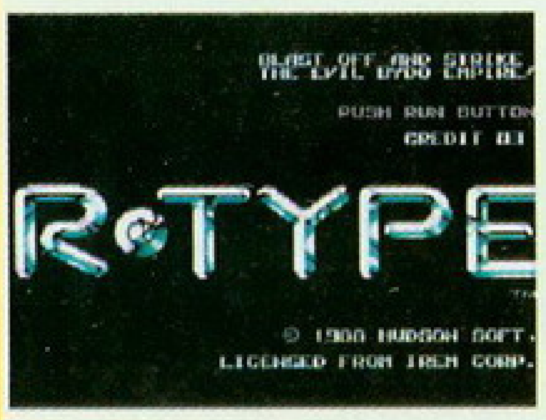
《忍者龙剑传》
（FC/TECMO）

经典忍者动作游戏系列的第一作，同样以高难度的版面设计为主要特点。当时游戏的一大卖点还有剧情交代画面所具有的如动画般的动感。



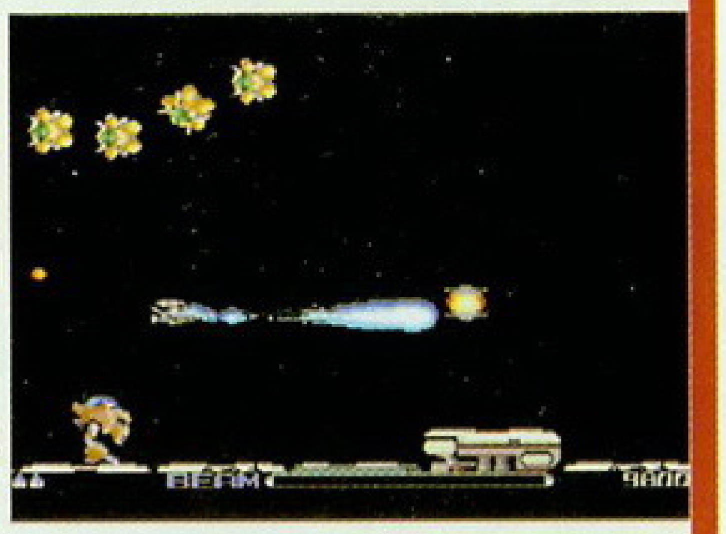
《龙珠 大魔王复活》
（FC/BANDAI）

《龙珠》第二作《大魔王复活》登场，上一作是动作版，本作则开始采用卡片系统。正在连载中的漫画逐渐进入以动作为主的剧情，改编成游戏也就更为自然了。



《R-TYPE 1》
（PC-E/）

IREM的街机经典射击游戏被HUDSON移植到PC－E主机，“《R-TYPE》系列”独特的子机系统从第一作就开始大展神威了。



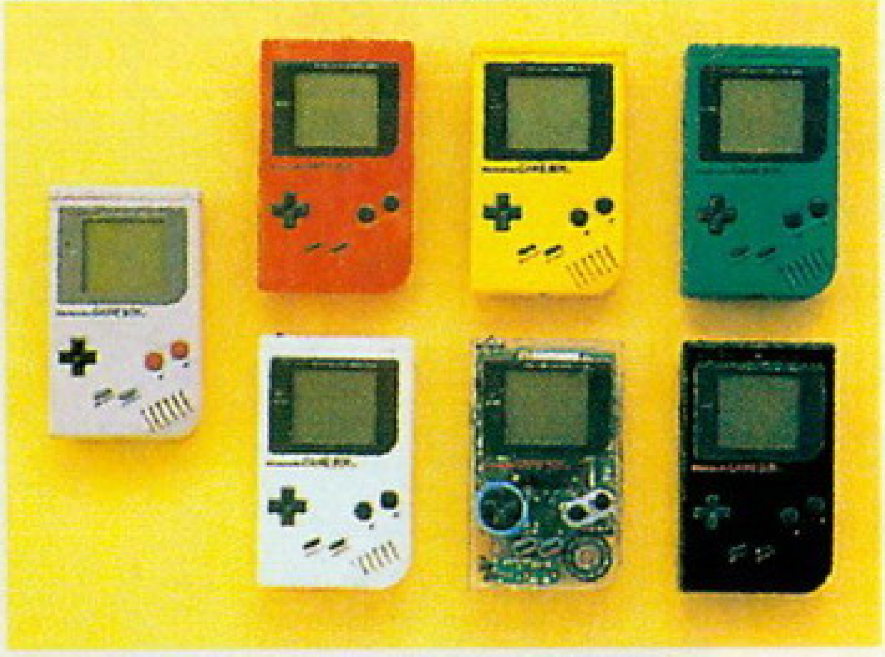
《魔境传说》（PC-E/VICTOR）

PC-E上较为独特的华丽动作游戏，游戏画面给人很精美的感觉，敌人和主角的人物比例也较大，难度高。

1989 年　掌机的霸主地位争夺战激烈

自从1989年GAME BOY发售后，各大生产商也开发出了自己的携带型主机（掌机）。比较GAME BOY的单色显示屏，PC-E GT、GAME GEAR、LINKS等都采用了彩色显示液晶屏。

但掌机的市场份额在GAME BOY的大热门软件《超级马里奥大陆》发售后，GAME BOY的一枝独秀的地位就越来越明显了。直到1998年，GAME BOY才进化成彩色液晶版的GAME BOY COLOR。



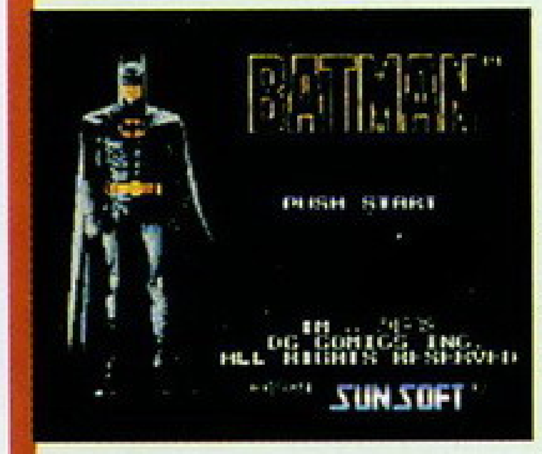
◀ 最早的GAME BOY只有灰色的外壳，后来才慢慢地发行了各种外壳颜色的GAME BOY。

▶ 在4个机种中，画面最优秀的就是PC-E GT。

◀ 1990年10月6日发售的GAME GEAR。

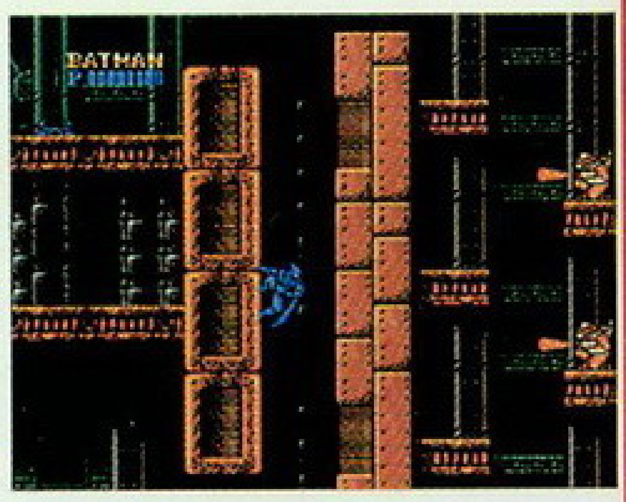
▶ 最早采用彩色液晶屏的掌机——LINKS。

1989 年重要游戏软件



《蝙蝠侠》
（FC/SUNSOFT）

虽然以《蝙蝠侠》为题材的游戏不少，但真正好玩的大概就只有这第一作了。游戏对蝙蝠侠“蹬墙”的技艺有较高的要求，蝙蝠侠的多种武器也各具特色，各有实用。



《古巴战士》（FC/SNK）

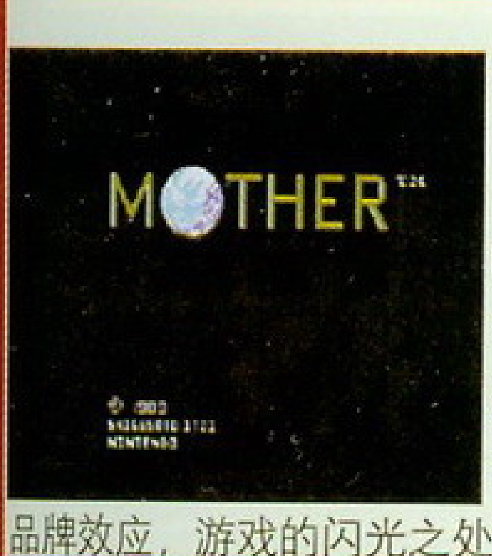
由SNK出品的动作射击型游戏，游戏进行的节奏很快，极为紧张、刺激，因为有无限续关的设定，所以任何人都可以玩得很HAPPY，不过也因此降低也它的经典地位。

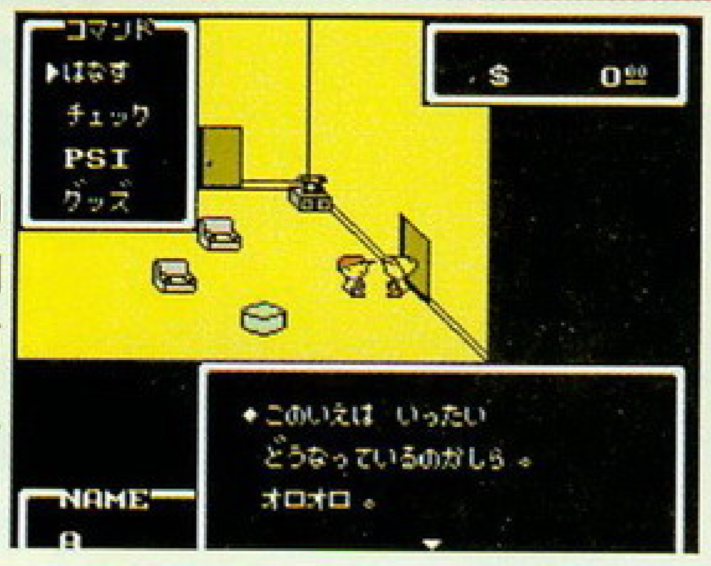
《吞食天地》（FC/CAPCOM）

以横光山辉的《三国演义》的漫画版改编而成的RPG，受到了喜欢三国故事的玩家们的喜爱，横光山辉的人设也为人们所熟悉。所以几年后CAPCOM街机上的动作版《吞食天地II》很快就受到了人们的认可。

《双截龙 II》
（FC/TECHNOS）

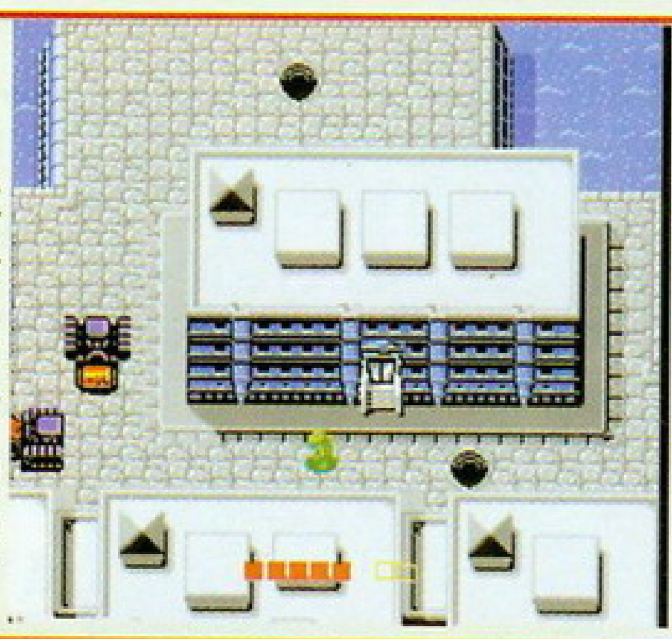
与一代相同，虽然是移植自街机，但又是原创要素多于移植要素，不再有成长要素，而且支持双人游戏。游戏在各方面也都要比街机强，当然对街机版有特殊感情的人除外。





《MOTHER》
(FC/任天堂)

任天堂独具风味的RPG的第一弹，游戏的格调非常轻松，基本的系统方面和《DQ》相同，外表看起来平平无奇，但因为任天堂的品牌效应，游戏的闪光之处才得以为人们所欣赏。



《激龟忍者传》
(FC/KONAMI)

又一款让SOUL着迷的游戏，对这款游戏的最初好感业自本游戏中有和《月风魔传》相同的音效。游戏的相对于其他动作游戏要复杂得多，流程很长，同时还有续关次数的限制，高难度。

《战斧》(MD/SEGA)

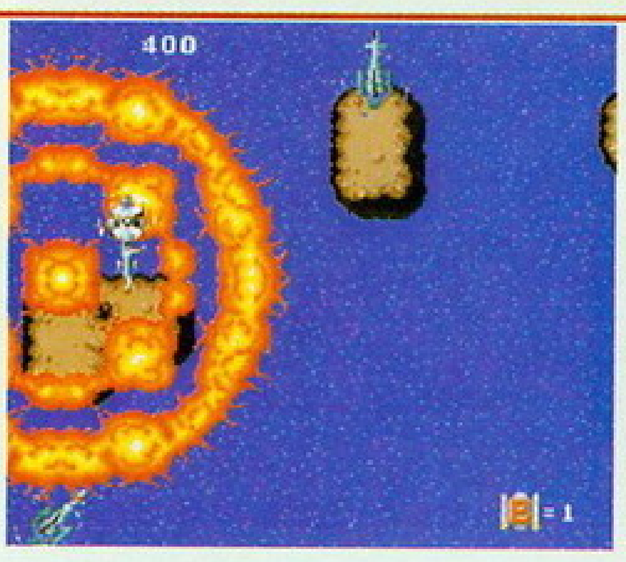
MD初期的扛鼎大作，画面效果震撼，动作流畅，音乐出色，可以说，MD早期的一些SEGA本社的游戏音乐都极为出色。

《梦幻之星II》
(MD/SEGA)

SEGA公司自己制作的RPG游戏，第一作在SEGA的上一台家用机上登场。世界观的设定充满科幻味道，画面精美，具有独到的游戏系统。

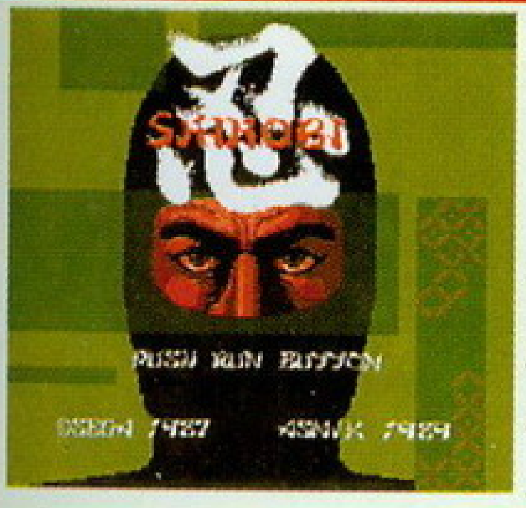
《忍》
(MD/SEGA)

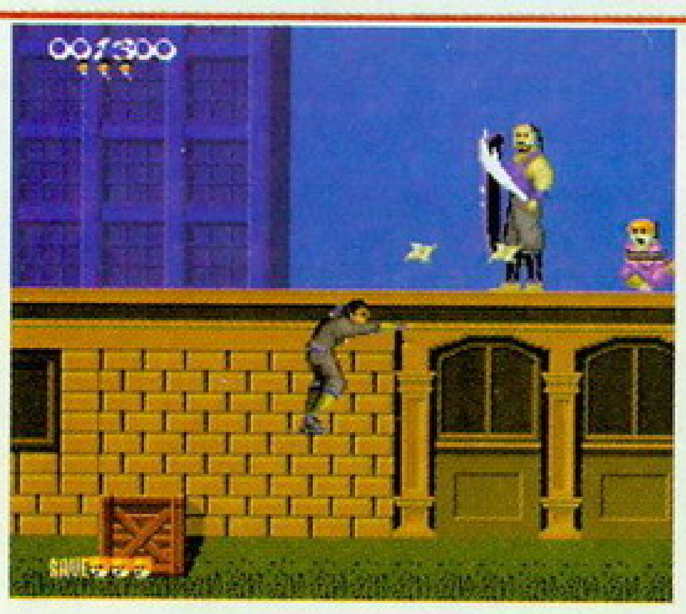
SEGA公司顶级水平的MD游戏，虽然街机有同名的《忍》，但实在是不能和MD版的《忍》相比，BGM美得让人陶醉。



《究极虎》
(PC-E/TAITO)

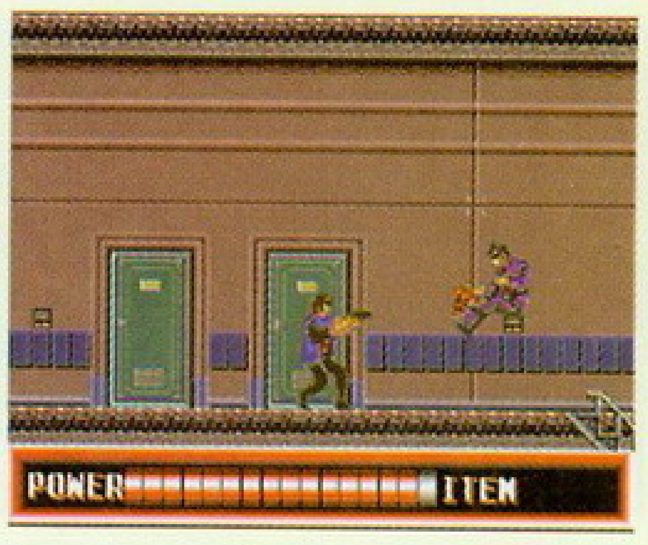
TAITO著名的街机射击游戏的移植作，属于纵版射击型，战机是直升机，整体游戏系统也较为正统。是PC-E上众多优秀射击游戏中的一款。





《忍》(PC-E/SEGA ASMIK)

SEGA于1987年推出的街机作品，由ASMIK负责移植工作。移植度不算太高，游戏的进行方法和《影舞者》相似。



《城市猎人》
(PC-E)

以超人气漫画《城市猎人》为题材的游戏极少，但这款PC-E版的《CITY HUNTER》从游戏本身来说的并不优秀，甚为可惜。

1990年 "100MEGA SHOCK"发售

▲因为价位高，自然所针对的年龄层也高。

在家用游戏机上享受和最新的街机完全相同素质的游戏，这就是NEOGEO主机。主机的价格高达58000日元，而且各软件的价格基本上都在20000日元以上（和一般的游戏主机的价格都不相上下），当时的宣传口号是"100MEGA SHOCK"，意即NEOGEO主机的游戏的容量已经达到了超高的100兆BIT，可以达到的效果自然是炫到极点。NEOGEO主机虽然销量并不多，但也相当长寿，已经持续了10年以上的寿命，2000年12月21日还发售了《KOF2000》。

▲和NEOGEO同时发卖的《NAM1975》(越南1975)。

1990年 SUPER FAMICOM的发售

具有旋转、放大、缩小及滚动等等机能超级FC机因为是FC的后续机体，一直以来都受到人们的关注。在硬件正式发售之后，还常常会听到因为买不到机器而发出的抱怨声。和主机同时发售的软件有《超级马里奥世界》、《F-ZERO》。之后有来自CAPCOM的《街头霸王II》等超优秀软件发售，机主不断增加，再加上FC上的一些名作的续作都在SFC上制作，如招牌级RPG"《勇者斗恶龙》系列"和"《最终幻想》系列"，让SFC很快就获得了和FC一样的霸主地位。

▲曾经因半导体的产量不足而无法确定发售日。外形设计现在看起来仍觉得很精致。

1990年重要游戏软件

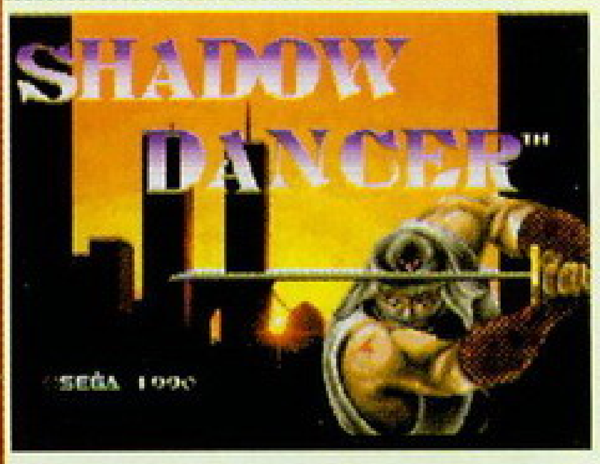
《最终幻想III》
(SFC/SQUARE)

不断建立自身的特点，不断地进行创新，这一作的《最终幻想》终于取得了傲人的销售佳绩(140万套)。游戏还采用当时几乎是不可思议的4M+64K容量，陆行鸟和召唤兽等《FF》的基本要素在这一作出现。

《鲛！鲛！鲛！》(MD/TOAPLAN)

在国内极为流行的射击游戏，由当年的射击游戏名厂TOAPLAN出品，子弹击中敌机的爽快很强，升级后的火力也较有迫力。

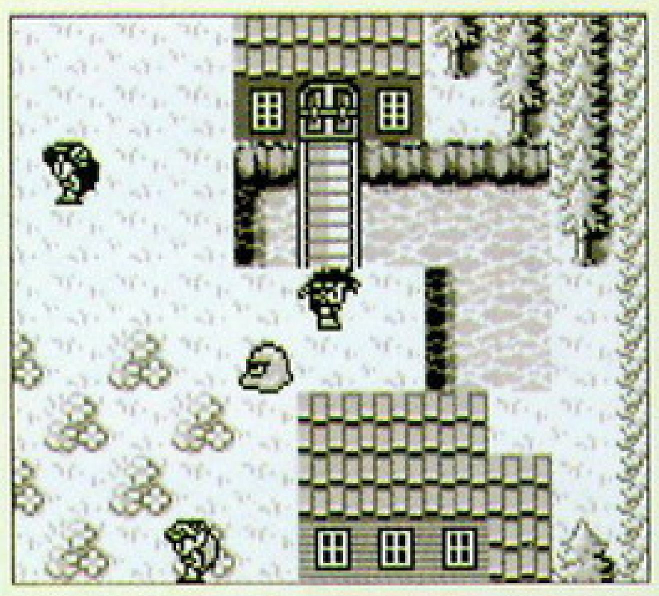
MD早期制作精致的动作游戏，继承迪斯尼注意音乐的风格，游戏的音乐很美，关卡的设定也很巧妙，然而高难度可能要难倒很多人。



《影舞忍》（MD/SEGA）

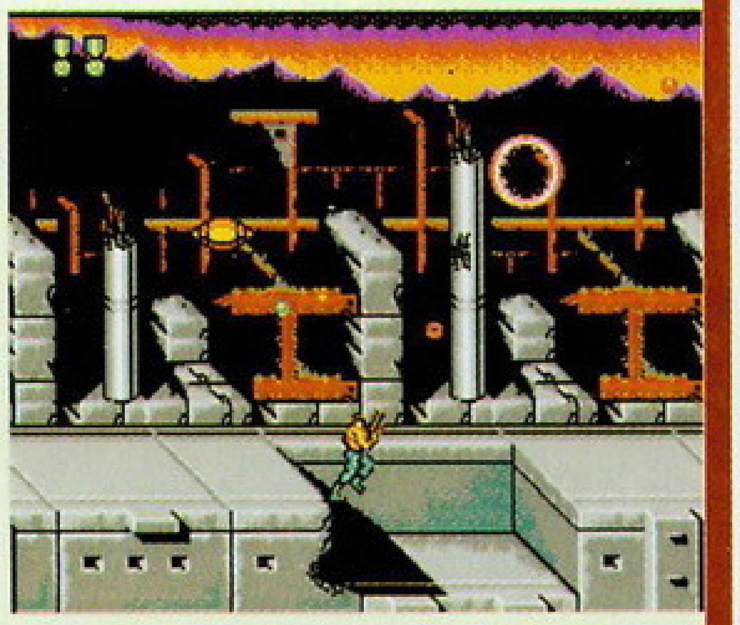
同样是SEGA的动作力作，游戏的一大特点就是忍者所带的狗，可以冲出去先制住敌人，再让忍者从容攻击敌人。游戏还略带有一种美版游戏的粗犷风格。

《沙加2 秘宝传说》（GB/SQUARE）

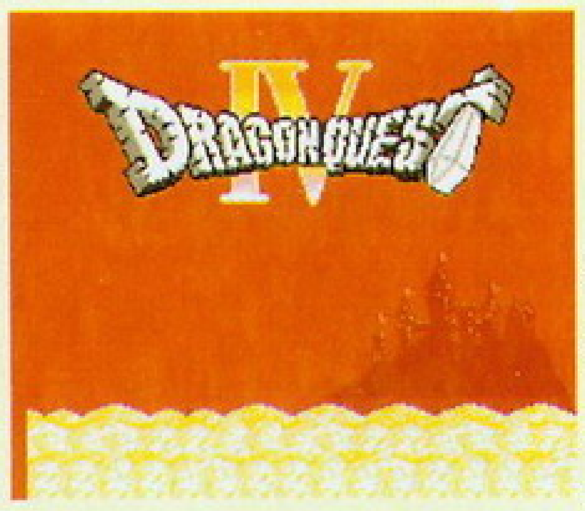


SQUARE在GB初次位登场的几年内制作了多部优秀的RPG，这是其中的第一部，游戏自然是GB游戏的数一数二的大作。

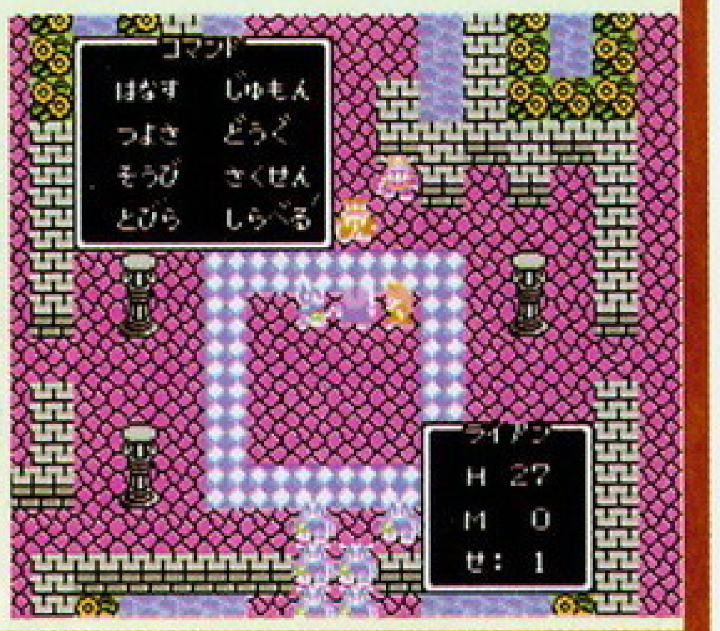
《超级魂斗罗》（FC/KONAMI）



最著名的动作射击游戏终于推出了续作，游戏仍然是有8个关卡，游戏在各方面都进行了进化，但个人认为其场景设定方面的想像力还是不如一代丰富。



《勇者斗恶龙IV》（FC/ENIX）

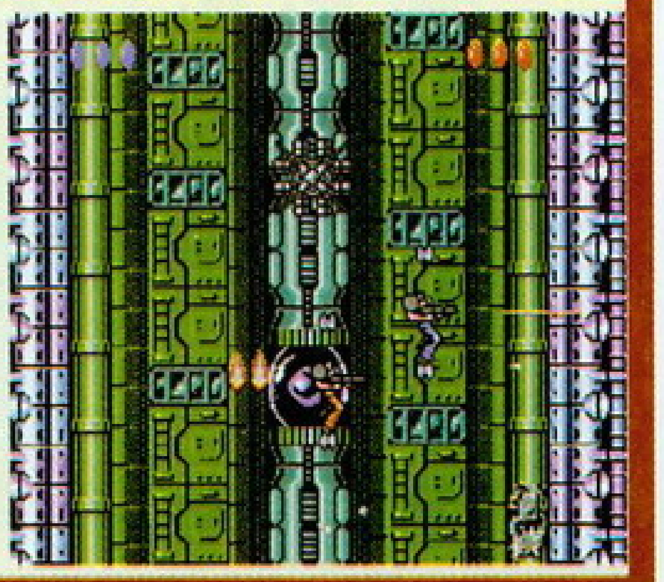


竞争对手SQUARE的《最终幻想》系列逐渐获得超人气，这一作的《勇者斗恶龙》相较之上一作，在销量上有了一定的下滑。

《龙珠Z 强袭！赛亚人》（FC/BANDAI）

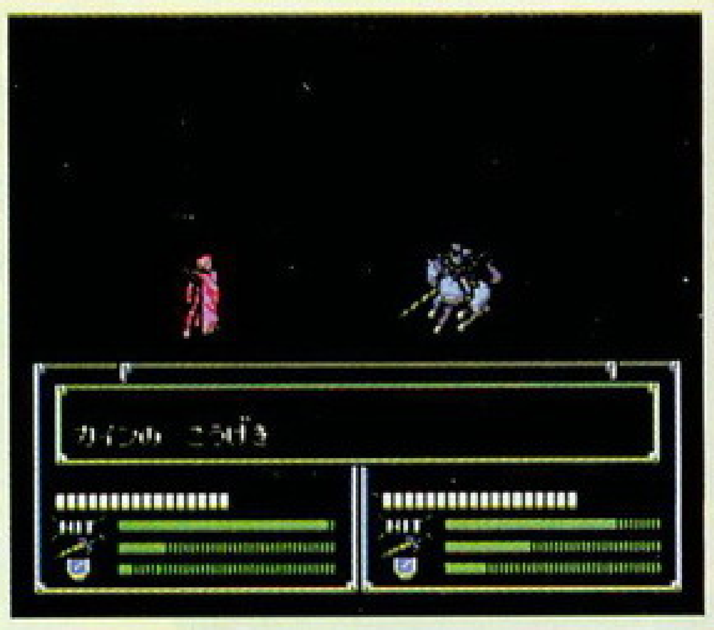
《龙珠Z》系列的第一作，游戏开始采用进化过后的卡片系统，不但能很好地表现出动画中的剧情，还具有极高的游戏性。

《最终使命》（FC/NATSUME）



为NATSUME公司最优秀的作品之一，因为人物造型和《魂斗罗》的人物相同，所以被国人称之为《空中魂斗罗》，难度极高，两个子机并非虚设，在游戏中起着相当重要的作用。

《火焰纹章》（FC/任天堂）

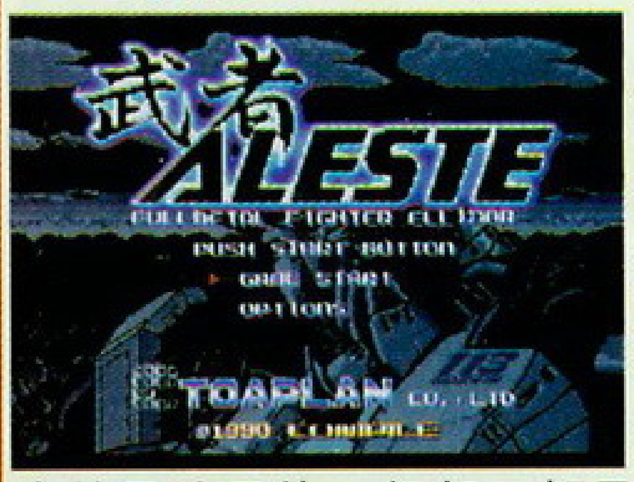


由任天堂出品的经典S·RPG的第一作，游戏极有内涵，战略性强，各项设计都极尽独特和精巧。

《赤影战士》（FC/NATSUME）

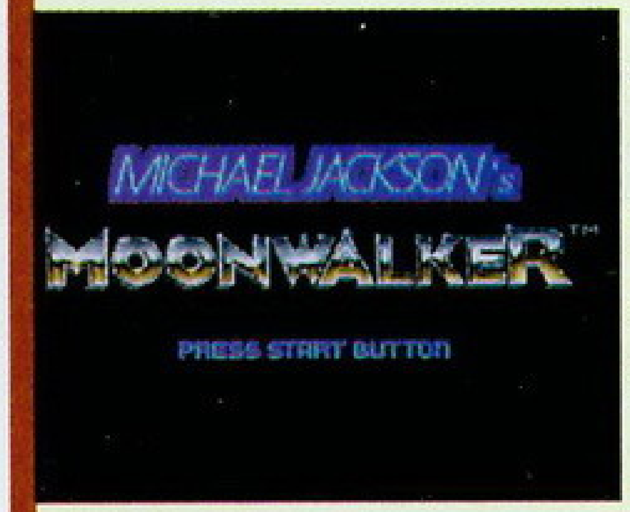
是同一年NATSUME公司的又一款超经典动作游戏，操纵铁链和忍刀的两种各具特色的武器的两位忍者共同击败强敌。

《武者ALESTE》（MD/TOAPLAN）



又是TOAPLAN的射击游戏，游戏中的场景、建筑及敌方角色等都具有浓厚的日本的民族风格，但却又都是机械的……

《外星战将》（MD/SEGA）



由Michael Jackson的音乐电影《MOONWALKER》改编的MD游戏，游戏改编还算成功，加上M.J的魅力，游戏所造成的影响极大。

《飞龙》（MD/CAPCOM）

CAPCOM在SEGA上制作的大容量游戏，移植自街机，移植度几乎为100%，因为难度极高，接关次数又很有限，所以想通关还真不容易。

《大魔界村》（PC-E/CAPCOM NEC）

《大魔界村》不尽有SFC版和MD版，而且还有PC-E版，虽然是8位机，但移植效果却特别好。

《源平讨魔传》（PC-E/NAMCO）

NAMCO著名街机游戏的移植作品，游戏的神鬼气氛极浓，大量引用了日本神话的妖魔鬼怪，游戏本身倒并不太优秀。

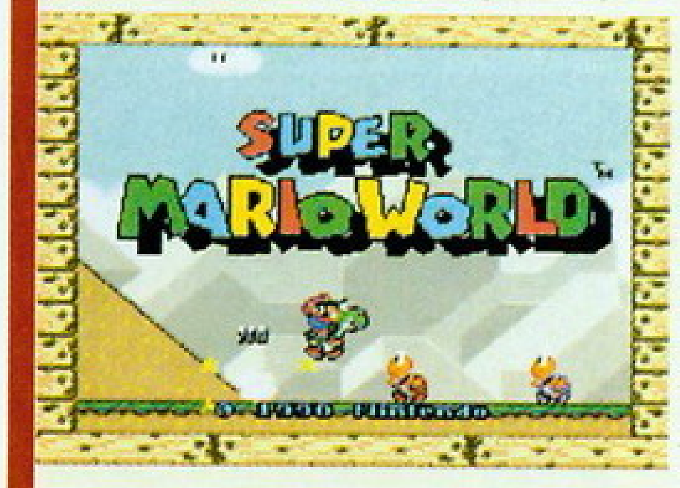
《绝对合体》（PC-E/）

在国内的街机厅也曾出现过这个著名射击游戏的身影，但其家用机版只有PC-E才有，应该就算是“独占游戏”吧。

《OUT RUN》（PC-E/SEGA NEC）

SEGA于1987年推出的赛车作品，NEC亲自操刀移植又一款SEGA的著名游戏被移植到PC-E上。

《超级马里奥世界》（SFC/任天堂）



SFC的首批游戏，全新的马里奥游戏，和后期的SFC游戏相比，《超级马里奥世界》不能算是发挥了很多SFC的机能。但因为宫本茂的天才设计，游戏也卖了355万套。

《F-ZERO》（SFC/任天堂）

充分利用了SFC的放大缩小、回旋功能，游戏中赛道显得很有立方感

1991年～1995年
新的硬件陆续登场！CD-ROM时代的真正到来！

32位游戏主机陆续登场，不断有挑战SFC霸主地位的新主机出现，以后的家用机新霸主PLAYSTATION也在这个时代发售。同时在街机方面，2D和3D格斗游戏的风潮一浪接一浪，吊玩偶机和打印俱乐部等机器也在一些新的领域获得了一些新的用户层。

这个时代的市场规模（1991年～1995年）：6740亿日元

时间	游戏界大事件
1991年	街机游戏《街头霸王Ⅱ》登场 SEGA的UFO抓玩偶机大受欢迎
1992年	《勇者斗恶龙Ⅴ》发售（9月27日） 《最终幻想Ⅴ》发售（12月6日） 日本浅草的游戏博物馆成立
1993年	MEGA DRIVE2发售（4月23日） 街机游戏《VR战士》登场

时间	游戏界大事件
1994年	3DO发售（3月20日） SEGA SATURN发售（11月22日） PLAY STATION发售（12月3日） PC-FX发售（12月9日）
1995年	VIRTUAL BOY发售（7月21日） 《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》发售（12月9日） ATLUS的打印俱乐部大热门

在这个时代发售的重要游戏机

●3DO

最早发售的次世代主机，由3DO公司和松下公司共同研究开发，是世界上最早的32位游戏机，之后又发售了廉价版的3DO。后继机种M2的历经波折后，还是宣布中止开发了。

松下电器　1994年3月20日　54800日元

●PC-FX

作为PC-E主机的后续机种，曾经发售过很多大量应用了动画的游戏。得到了一些拥护者的支持。可以和PC9800电脑连接也是PC-FX主机的一大特点。

NEC HOME ELECTRONIC 1994年12月9日发售　49800日元

●バーチャルボーイ（VIRTUAL BOY）

任天堂以再现“完全的立体空间”为概念而开发的主机，能体现出真实的高低差和远近感。但游戏还是单色的，该主机的寿命也相当短。

任天堂　1994年7月21日　15000日元

●プレステション（PLAY STATION）

是SONY的技术力的体现，但也和当初与任天堂公司一起研究过的胎死腹中的CD-ROM版SFC时的技术积累有关。PLAY STATION发售时以拥有和图形工作站相同的性能为宣传口号，在几乎同时发售的各款主机中，是多边形处理能力最强的一台主机，也是以后的游戏霸主。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT　1994年12月3日发售　39800日元

●サターン（SATURN）

由日本VICTOR、日立以及SEGA三家公司共同开发的游戏主机，因为是SEGA的第六款家用机，所以用太阳系的第六颗行星土星来命名。曾是SEGA志在必得的主机，但最终还是未能获得预料中的成功，令SEGA迷扼腕。后来还发售过白色廉价版的SATURN。移植了大量的SEGA公司的街机作品。

SEGA　1994年11月22日　44800日元

1991年　格斗游戏大盛行！！

自从CAPCOM的街机格斗游戏《街头霸王Ⅱ》登场之后，人和人进行对战的乐趣被人们重新认识，格斗游戏开始大加流行，游戏中心也因此掀起了一场革命。

◆《街头霸王Ⅱ》创造了防御、投技和必杀技概念，是奠定了以后2D格斗游戏基础的伟大作品！

1991年　吊玩偶机的流行！

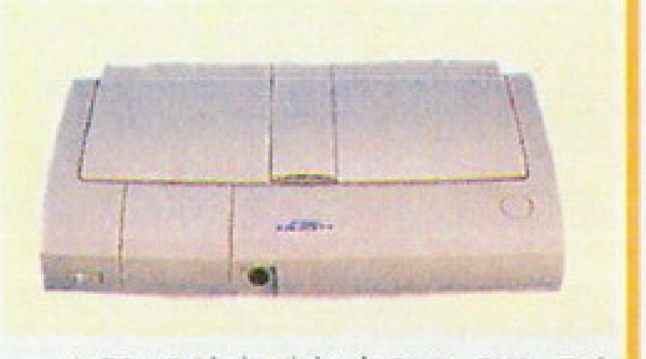
虽然吊玩偶机从很早以前就有了，但让这类机器突然爆发出人气的是这一年，一些新的玩偶大受欢迎。而且已经风行到成了一种社会现象。在我国的一些大城市，近两年在大商场等处也出现越来越多的吊玩偶机。

◆SEGA最早的UFO CATCHER机，统称为CRANE GAME的抓玩偶机也不断地在进化着。

1991年 新的硬件热潮到来！

从1991年后，原主机和CD-ROM的一体机：PC-E DUO和WONDER MEGA、MEGA DRIVE2等新硬件陆继发售。因为采用了大容量又廉价的CD-ROM作为存储媒体，加入大量动画的游戏软件开始登场。但这时候的CD-ROM游戏机无一例外的都没有取得成功，但CD-ROM在游戏软件上的应用却已经是大势所趋了。

▲92年发售的MD和MD CD的一体机——WONDER MEGA。



▲PC-E的光碟机有DUO、DUO-R和DUO-RX几种型号。

1991年重要游戏软件

《最终幻想IV》(SFC/SQUARE)

SQUARE更善于对尝试新的事物，所以在SFC登场的第二年就推出了SFC版的《FF IV》，以当时SFC普及量来说，144万套销量是相当不俗的成绩。

《超级大战略》(MD/SEGA)

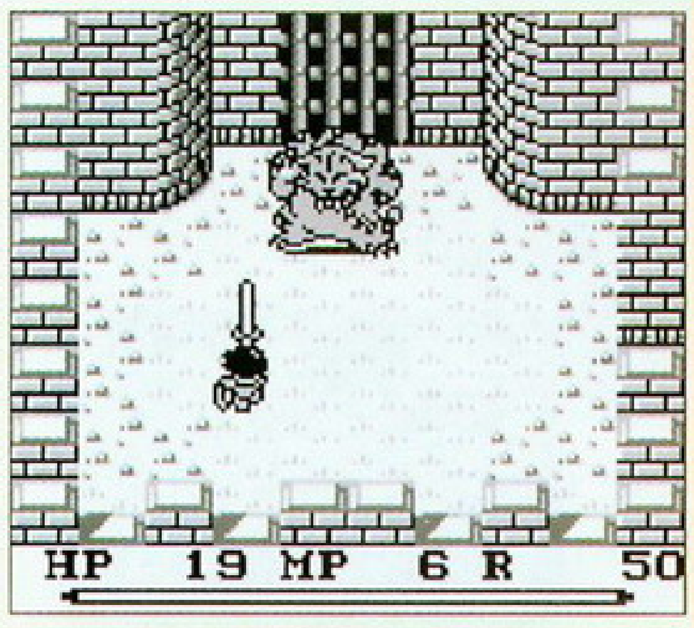
SEGA当时最成功的《大战略》型游戏，同时在我国也广受SEGA迷的喜爱，SEGA之后在土星和DC上都有续作。

《圣剑传说》(GB/SQUARE)

SQUARE在GB上最有影响力的作品之一，游戏为A·R P G，是后来SQUARE的四大RGP系列之一。

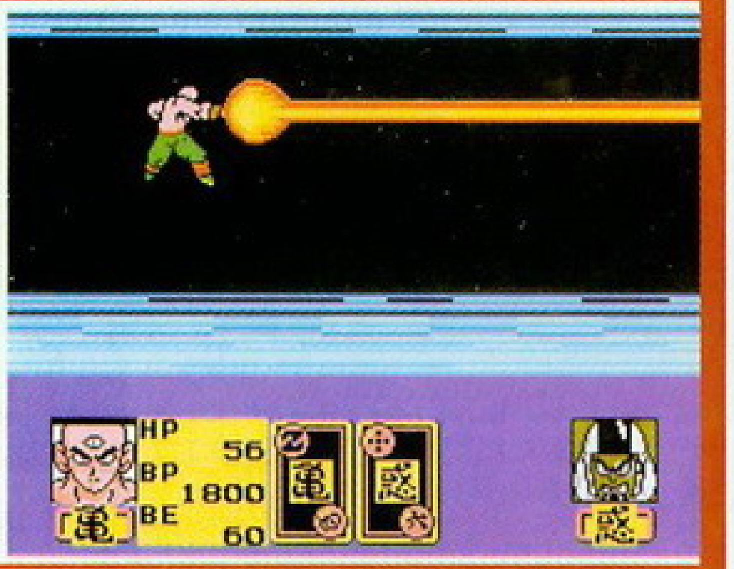
《沙加3 时空霸者》(GB/SQUARE)

已经是一款很成熟的RPG，游戏所要表达的主题和《FF》系列不同，虽然是GB游戏，但同样能体现出高自由度的特点。



《龙珠Z II 激神弗利萨》(FC/BANDAI)

具有高度游戏性的卡片型《龙珠Z》的系统更为强化了，再加上绝对最有魅力的角色和剧情，游戏想不好玩也难。

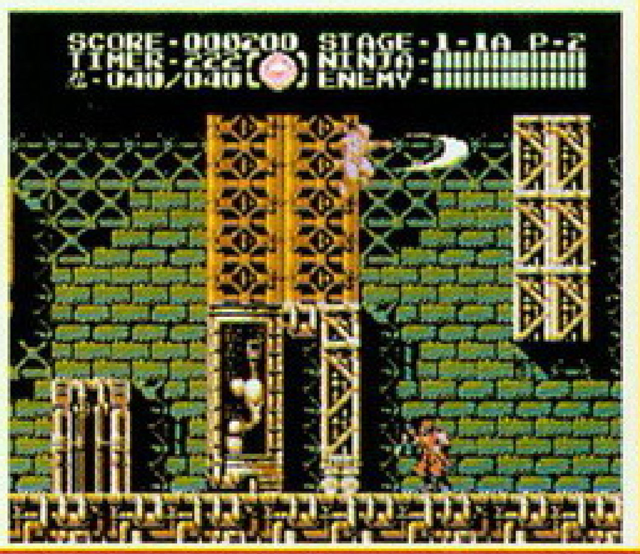


《火焰纹章外传》(SFC/任天堂)

《火焰纹章》的续作，游戏中的有较多的RPG成分，比起其他《火焰纹章》游戏有更高的自由度。

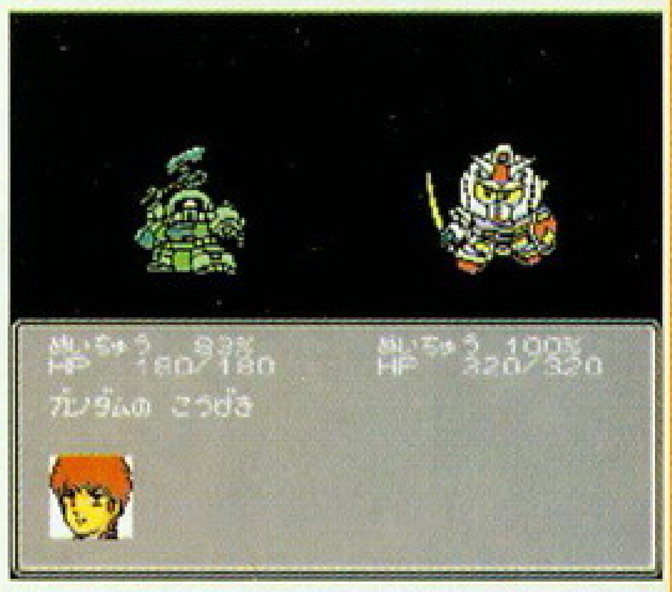
《忍者龙剑传III》(FC/TECMO)

这个时期的FC游戏的续作都给人相当成熟的感觉，《III》正是如此，游戏的各方面特色仍然延续自前两作，不过难度方面这次有所降低，SOUL还记得自己可以快速30分种空版呢。

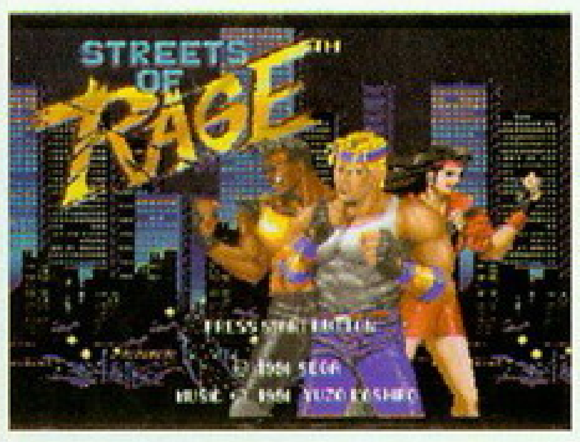


《第二次超级机器人大战》(FC/BANPRESTO)

《超级机器人大战》史上的第二部作品，来自各部机器人动画的机器人集合在一起并肩作战。游戏总销量为18万。



《格斗三人组》(MD/SEGA)



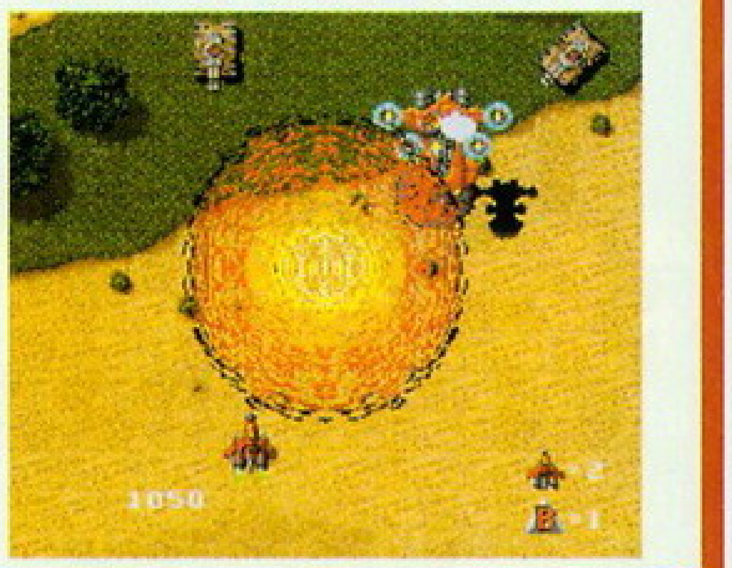
超爽快的清版型动作游戏，三位主角的个性很突出。游戏中的音乐和《超级忍》的音乐制作者相同，听起来都是那么经典。

《刺猬索尼克》(MD/SEGA)

让中裕司一炮而红的作品，中裕司因此被称之为天才程序员。索尼克从而也一跃成了SEGA的吉祥物，续作及其他相关作品的开发也从此源源不断。

《雷电》(PC-E/SEIBU KAIHATSU)

经典的正统型射击游戏，在各个机种上都在移植，在优秀射击游戏众多的PC-E上更是不会少了它。



《塞尔达传说 众神的三角力量》(SFC/任天堂)

"《塞尔达》系列"终于登陆于SFC。林克要在明和暗两个游戏世界进行冒险。这是到2001为止最好玩的2D版的《塞尔达》游戏。总销量为116万。

《浪漫沙加》(SFC/SQUARE)

为了寻求"《最终幻想》系列"之外的rpg新领域，square开发这款以自由度为特点的新rpg，取得了一定的成功。

《战区88》(SFC/CAPCOM)

移植自机，但SFC版的原创要素相当丰富，包括一些大量利用了超任机能的画面展示，音乐和音效更到得以进化，游戏所带有的RPG成分很吸引人。

《超魔界村》（SFC/CAPCOM）

较为独特的一部《魔界村》，最主要的特点就是主角的二段跳，“《魔界村》系列”的超高难度特点在《超魔界村》一点儿也没有褪色。

1992 年　游戏软件的价格飞升！

各游戏软件的容量不断增加，所以软件的价格也逐渐上升，1992 年最贵的游戏软件是光荣的《提督的决断》，高达 14800 日元。

历代高价游戏软件排行

以下列出的是在各个主要主机上发售过的最高价格的游戏软件，其中还有高达 30000 日元的软件，还有高到已经可以购买现在的 PS2 主机的价格。

机种	最高价格的软件	价格	机种	最高价格的软件	价格
FC	三国志 2	14800 日元	SS	ワ—プロセット（DIGITAL CAMERA 对应版）	36800 日元
SFC	EMIT バリュ—セット	19800 日元			
MD	三国志 3	14800 日元	N64	超空间ナイタプロ野球キング	9980 日元
PC-E	三国志 3（SUPER CD-ROM 版）	14800 日元	DC	桑巴的亚明哥（沙锤控制器同捆版）	13600 日元
NEOGEO	THE KING OF FIGHTERS'99	38000 日元	PS2	DREAM AUDITION（带专用控制器）	10800 日元
PS	ワ—プロセット（VIDEO CAPTURER 对应版）	36800 日元			

1992 年　进入多人玩游戏的时代

在 PC-E 和 SFC 上开始有用于多人游戏用的手柄分插器出售。其中的多人玩游戏有《炸弹人》和《桃太郎电铁》，多人玩游戏真具有别样的无穷乐趣。

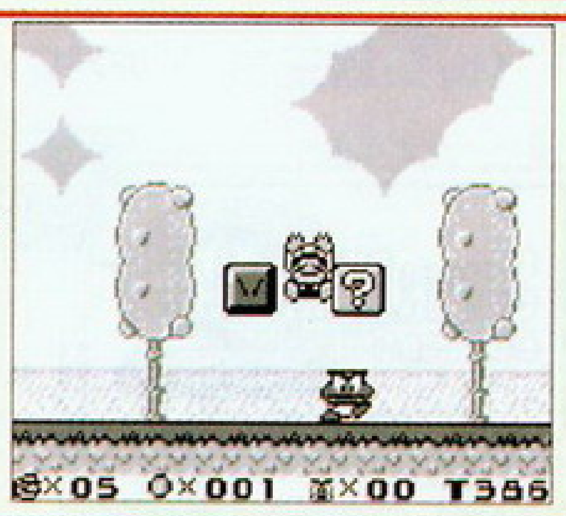
▲《炸弹人》的多人对战模式真是非常有趣，几个人在一起互相“陷害”、尔虞我“炸”。

1992 年重要游戏软件

《龙珠 Z Ⅲ　烈战人造人间》（FC/BANDAI）

已经进化到成熟阶段的卡片战斗系统，游戏的剧情以鸟山明原作中最酷的“超级塞亚人”横行的故事为主，自然是龙珠迷非玩不可的游戏。

《超级马里奥大陆 2　6 枚金币》（GB/任天堂）



能够随时随地玩到的《马里奥》的第二集。精巧、变化无穷的操作设定也不输于 FC 版“《马里奥》系列”。

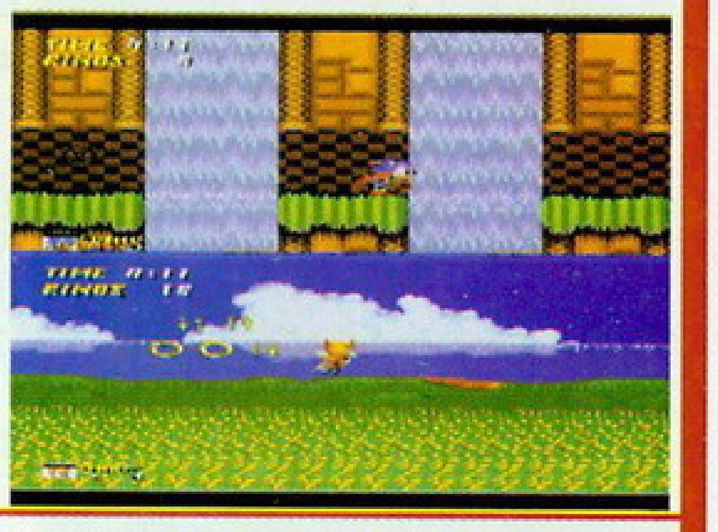
《格斗四人组》（MD/SEGA）

《格斗三人组》续作，风格有大的变化，画面华丽，打击的快感强，游戏中还加入了一些当时最流行的格斗游戏《街霸Ⅱ》的要素，但音乐方面已不能同前作相比了。

《皇帝的财宝》（MD/SEGA）

由 CLIMAX 负责制作的 A·RPG，因为 CLIMAX 曾制作过《光明力量》，所以很多地方都可以看到《光明力量》的影子。游戏不但解谜性强，也对操作有较高的要求。

《刺猬索尼克 2》（MD/SEGA）



索尼克的再度出击，保持前一作的特点的同时，这一作主要是增加了双人游戏模式，游戏可以双人分屏同时进行，可以一起比赛，也可以一起完成任务。

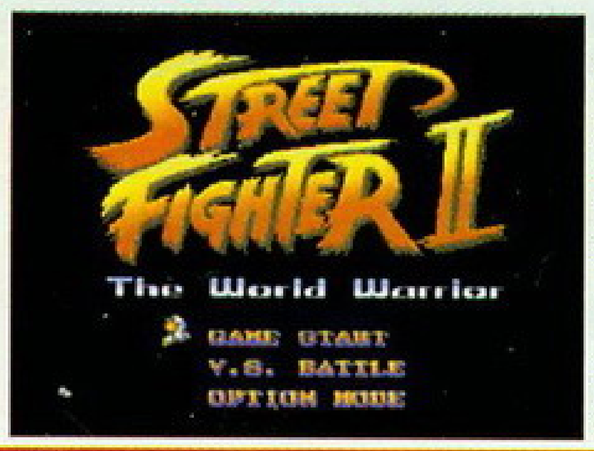
《激写 BOY》（PC-E/）

是一个题材较轻松的动作游戏，“激写 BOY”到街上抢拍各个有价值的场面，有真正美丽的，也有丑陋的。游戏的搞笑气氛很浓，最新作还在 PS2 上登场。

《超级马里奥赛车》（SFC/任天堂）

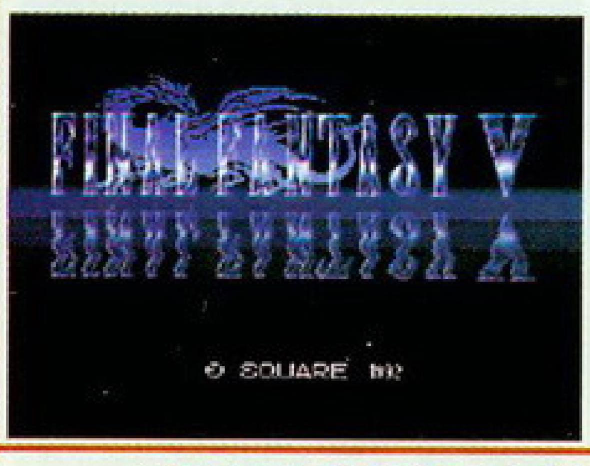
充满乐趣的游戏，各个《马里奥》游戏里的角色都驾着自己的“爱车”进行竞速比赛。获得冠军的手段很多，不过有好的驾车技巧是基础。

《街头霸王 II》（SFC/CAPCOM）



创造街机厅格斗游戏革命的作品，终于登场于 SFC 版，超高的移植度令人咋舌。其中在人语和击中对手的音效方面甚至超过了街机，难怪疯狂卖了 288 万套。

《最终幻想 V》（SFC/SQUARE）

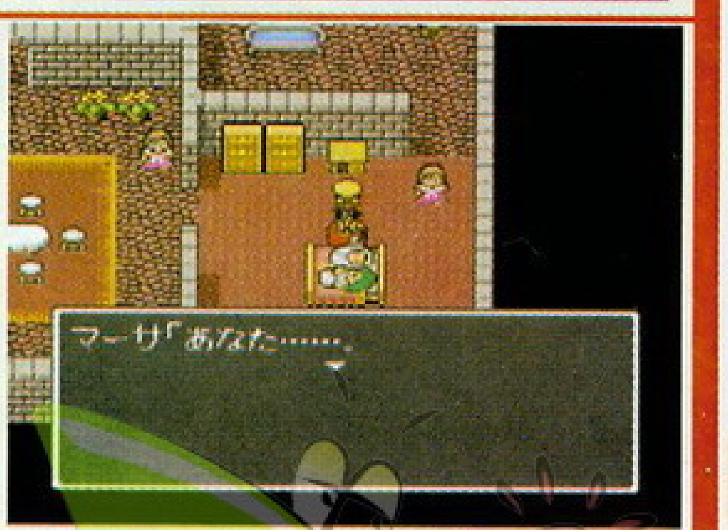


大量利用到了超任画面机能的一作，《FF》系列”也由此开始和“《DQ》系列”平起平坐。可自由变换职业和动人的剧情让《FF Ⅴ》达到惊人的245万套的销量。

《龙珠 Z　超赛亚人传说》（SFC/）

将超任优秀的声光效果和 FC 上系列作的高度游戏性的卡片系统加以结合，再配上原作漫画中最扣人的那美克星球篇的剧情，《龙珠》迷不玩遗憾。

《勇者斗恶龙 V》（SFC/ENIX）



“《DQ》系列”终于登陆 SFC，比起人气急升的“《FF》系列”，“《DQ》系列”在经历了《DQ Ⅲ》的最辉煌时期后，《DQ Ⅴ》继续下滑，总销量为 280 万套。

《弁庆外传 沙之章》(SFC/SUNSOFT)

风格独特的RPG，玩起来相当爽快，剧情迭宕起伏，故事从日本发展完后，游戏会将冒险舞台转移到中国，让人尤感意外，PC-E上有其前作。

《魂斗罗精神》(SFC/KONAMI)

有史以来最好、最刺激的《魂斗罗》游戏。SFC放大缩小、回旋机能的应用在游戏中随处可见，在SFC的PCM音源下，背景音乐铿锵有力。

《银河风暴》(SFC/KONAMI)

华丽的射击游戏，虽然本身游戏性并不算好，但利用缩放功能，游戏通篇以伪三维的形式进行，在当时来说给人相当大的震撼。

《奇奇怪界》(SFC/)

由街机移植的作品，画面清新。由擅长此类的NATSUME公司制作，比起PC-E的移植版，当然是SFC版要强得多。

《龙珠Z外传 赛亚人绝灭计画》(FC/BANDAI)

BANDAI的最后一部《龙珠Z》RPG型游戏，仍然在FC上推出。卡片系统进行了改进，故事则主要以TV动画的原创剧情为主，对《龙珠》迷的吸引人打了一定的折扣。

《忍 Return Of The Ninja Master》(MD/SEGA)

与前作相隔4年，系统上进行超级强化的《忍》。忍者动作更为丰富，每个场景都制作精良，堪称经典。只可惜在音乐方面已无法和最经典的《忍》相比。

《火枪英雄》(MD/TREASURE)

由TREASURER制作的经典作品之一，游戏总题材大致和《魂斗罗》相同。游戏以画面上同时出现的众多敌方角色为特色，爆炸效果出色，给人整体感觉又热闹又刺激。

《超级马里奥合集》(SFC/任天堂)

"《马里奥》系列"终于推出了合集，各部老作品的画面进行了强化，还支持电池记忆，可以存储游戏的进度。合集中还收录未曾在日本发行的《超级马里奥USA》。

《浪漫沙加2》(SFC/SQUARE)

SQUARE于《FF》之外的另一风格RPG终于完全站稳了脚跟，游戏那宏大的故事背景，高自由度的游戏进行方式，让RPG类型游戏的所谓无限可能性进一步延升。

《第3次超级机器人大战》(SFC/BANPRESTO)

本作引入了机体换乘、改造及分支剧情等新系统，让游戏性大幅上升；部分地图场景的BGM十分经典，但因为版权问题，无法在以后的机战中欣赏到。销量为25万套。

《街头霸王II TURBO》(SFC/CAPCOM)

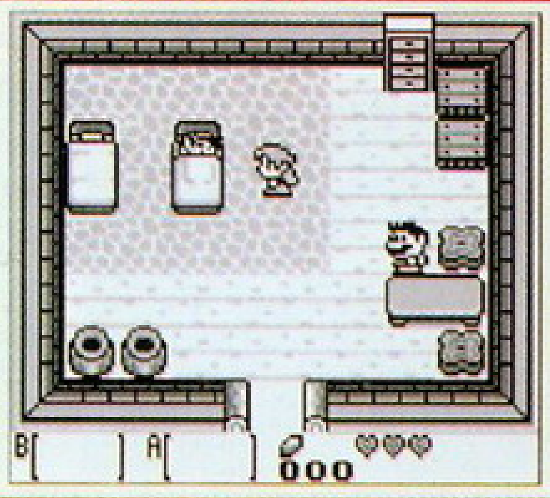
《街霸II》到《街霸II TURBO》，进化得非常成功。在《II》的移植倍受好评后《TURBO》当然也会推出，更为成熟、更有对抗性的《TURBO》SFC版总销量为210万套！星际火狐

1993年 《VR战士》人气急升！！

在2D格斗游戏全盛期的1993年，SEGA所开发的第一个全3D多边形格斗游戏《VR战士》问世了。给人全新感觉的真实动作、极具迫力的360度视角以及完全不同的对战感觉都让《VR战士》获得超强的人气。紧接着，1994年《VR战士2》登场了，画面和角色的动作都有飞跃性的提升，连平常不玩游戏的女性和工薪一族也成为《VR战士2》的忠实玩家。在全国各地举办了大型的比赛，各个"VR"达人们让《VR战士》的人气提升得更快。《VR战士3》于1996年登场，它的组队战版本《VR战士TB》也于1997年登场，让"《VR战士》系列"保持人气。2001年7月，全新的《VR战士4》同样是较之上一作进化了不少，再掀3D格斗游戏狂潮。1994年 次世代主机齐齐登场！！

1993年重要游戏软件

《塞尔达传说 梦见岛物语》(GB/任天堂)



继承SFC上的《塞尔达众神的三角力量》的风格，在这个到处都蕴含着玄机的游戏世界中探索，给人极强的冒险的感觉。

《星际火狐》(SFC/任天堂)

任天堂应用附加FX芯片的游戏终于登场，虽然以现在的眼光来看，游戏中的多边形有不堪入目之嫌，但在当时自然是给人以全新的感受，更何况任天堂出手的作品，游戏性之强是无可非议的。

《皇家骑士团》(SFC/QUEST)

系统严谨复杂、战略性强的“《皇家骑士团》系列”作品的第一作登场，QUEST公司引起了所有机迷玩家的注意。

《龙之战士》(SFC/CAPCOM)

由CAPCOM的RPG原点之作。基本系统方面较为正统，但龙变身系统及全体系统等新要素再加上斜四十五度视角的华丽战斗画面，都让游戏别有魅力。2001年还推出了GBA版的移植作。

《圣剑传说2》(SFC/SQUARE)

经典A·RPG，SQUARE的RPG制作公司形象已经深入人心，其手中也有了更多的RPG王牌。虽然“《圣剑传说》系列”各代差别很大，但画面清新，格调轻松的却是共同的风格。

《火焰纹章 纹章之谜》(SFC/任天堂)

SFC上《火焰纹章》系列”的第一部，SFC上充满史诗气氛的系列作也从由这一作开始体现，游戏分为两部，第一部为FC上系列第一作的剧情，第二部才是全新的剧本。

《幽游白书》(SFC/NAMCO)

游戏的对战系统不同于一般的2D格斗游戏，它不需要对搓招有什么要求，对战时只要输入简单的指令，但也能带给你紧张刺激的对抗感。游戏最大的特点还在于如动画一般的战斗画面及虽有些模糊，但却有气势的人语配音。

《魂斗罗 The Hardcore》(MD/KONAMI)

在KONAMI的全机种制霸的“政策”下，就有了这款MD专用的《魂斗罗》。游戏的画面极尽华丽，还有丰富的路线分支，但音乐方面而不及SFC的《魂斗罗精神》。

《梦幻模拟战II》(MD/SEGA)

最经典的《梦幻模拟战》游戏在MD活跃的最后一年登场，本作的画面、音乐、游戏性及剧情都深得《梦》迷的赞赏。只可惜该系列的续作却不能再续本作的辉煌。

《梦幻之星 千年的终结》(MD/SEGA)

“《梦幻之星》系列”在经历了第三作的风格突变后，第四作终于又回复了原来的风格，但游戏的副标题名却又预示着这将会是最后一作。

《幽游白书 魔强统一战》(MD/TREASURE)

由TREASURE所制作的“双线”2D对战游戏，各角色的设计都能很好地把握角色在原作中的个性，同时又能让游戏具有极强的对抗性、平衡性。游戏还支持的四人同时模式。

《索尼克和纳克尔斯》(MD/SEGA)

纳克尔斯在本作中是和索尼克同样地位的主角，“《马里奥》系列”相继捧红了原是配角的耀奇、瓦里奥等角色，但《索尼克》在捧配角方面还不如任天堂功力深厚。

《刺猬索尼克3》(MD/SEGA)

同一年推出的《刺猬索尼克》的正统续集，让SEGA吉祥物的保持人气状态。游戏整个风格制作水平与前两作大致相同。

《最终幻想VI》(SFC/SQUARE)

被许多《FF》的资深玩家称之为最经典的《FF》作品。感人至深的剧本，在当时无以匹敌的华丽的画面，拨动你心弦的动人配乐等等对于一款SFC的RPG来说，已经可以称之为完美！

《龙之战士II》(SFC/CAPCOM)

在第一作获得肯定后，第二作很快登场了，以龙为主角，龙变身系统等基本要素自然是不变，前作中受好评的迷你游戏也在作中得以强化。

1994年 次世代主机纷纷登场

1994年，各款采用CD-ROM媒体的32BIT的主机登场了，最早登场的来自美国的3DO公司的3DO主机，之后就是在1994年年底发售的3款日本的主机，即PS、SS和PC-FX。此时SFC还是处于全盛时期，各款超级大作连续登场，但次世代主机的强劲机能也极为引人注目。

曾经出现过的各种土星(SS)

和其他主机相比，土星拥有较多的不同形式的版本，其中的几种如下：

V SATURN 1997年发售

名称其他土星不同，而且颜色也显得更华贵，由日本VICTOR公司发售

日本VICTOR公司发售 44800日元

HI SATURN 1995年发售

具备播放VCD和照片CD功能，因为功能齐全，所以价格也比较高。

日立公司发售 64800日元

NEW SATURN 1996年发售

主机的颜色变成了白色，其他方面没有什么变化，但是价格却降到了20000日元的低价。

SEGA公司发售 20000日元

SKELETON SATURN 1997年发售

主机的外壳采用了半透明的塑料为素材，可以看到主机的内部构造，当时是作为限定版的主机发售的。

SEGA公司发售 开放价格

1994年重要游戏软件

《超级机器人大战 EX》(SFC/BANPRESTO)

让人感觉是在《第4次》推出之前的试验性作品，系统作了一定的修改，也有一些并不成功的设定，游戏的进行也不够流畅。总销量为37万套。

《超级街头霸王 II》(SFC/CAPCOM)

终于加入了4名新人物的《超级街霸 II》，游戏终于有了新的变化。但由于街机本身在音效上就不太令人满意，这次移植又没有进行改进……不过游戏最终还是卖了129万套。

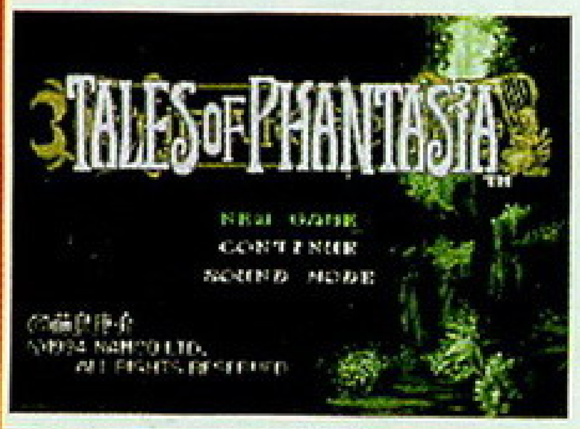
《MOTHER2 基古的逆袭》(SFC/任天堂)

任天堂公司风格独树一帜的RPG游戏，外表看起来可能并不吸引人，其实游戏的剧情和游戏性都相当优秀。其续作在N64上开发好几年后，最终又宣布放弃，令人遗憾。

《超级大金刚》(SFC/任天堂)

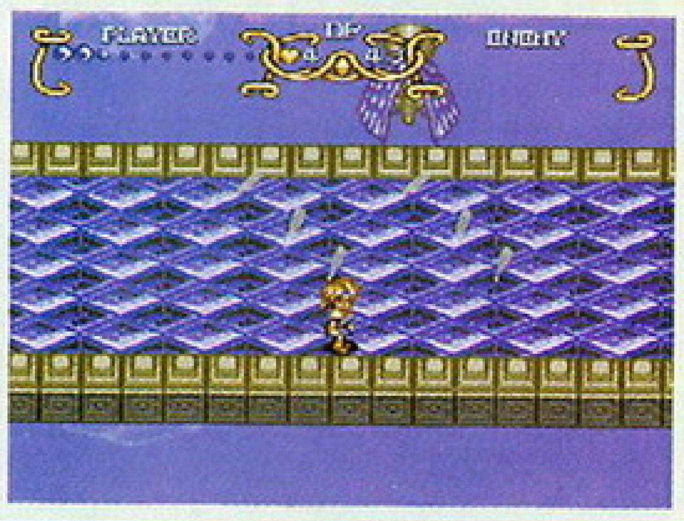
任天堂应用最新的映像技术在SFC上所开发的以滑稽、可爱的金刚为主角的游戏，画面素质完全可以向次世代级游戏叫板，游戏更是疯狂地卖了300万套。

《幻想传说》(SFC/NAMCO)



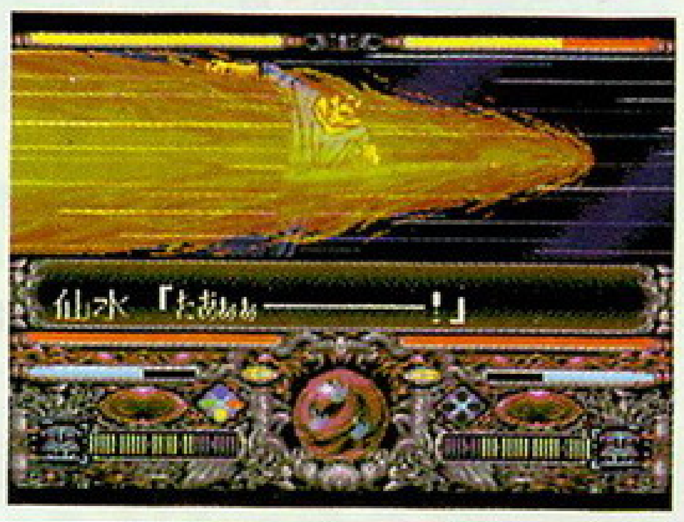
突破了当时所谓SFC游戏卡带32M极限容量的48M容量的游戏。游戏所采用的动作加指令型系统让游戏具有独特的魅力。其后PS版的移植更让游戏再一次大热卖。

《盖亚传说》(SFC/ENIX)



由ENIX开发的A·RPG，画面在当时来说算得上是精美，游戏和《塞尔达》一样注重解谜，但又不具有《塞尔达》那样的自由度，也是体现出ENIX实力之作。

《幽游白书 特别篇》(SFC/NAMCO)



上作一炮打响之后，续作在第二年火速登场，系统改进得更加成熟，各角色之间更有平衡性。而且已经没有了故事模式，对战模式进行了极大的强化。

《WILD GUNS》(SFC/NATSUME)

NATSUME在SFC上制作的一款枪战游戏，不愧是NATSUME，游戏的高素质让人想起了《赤影战士》、《最终任务》，成功地将"套索"和跳跃等系统加入了这种类型的游戏中。

1995年 通信对战游戏启动

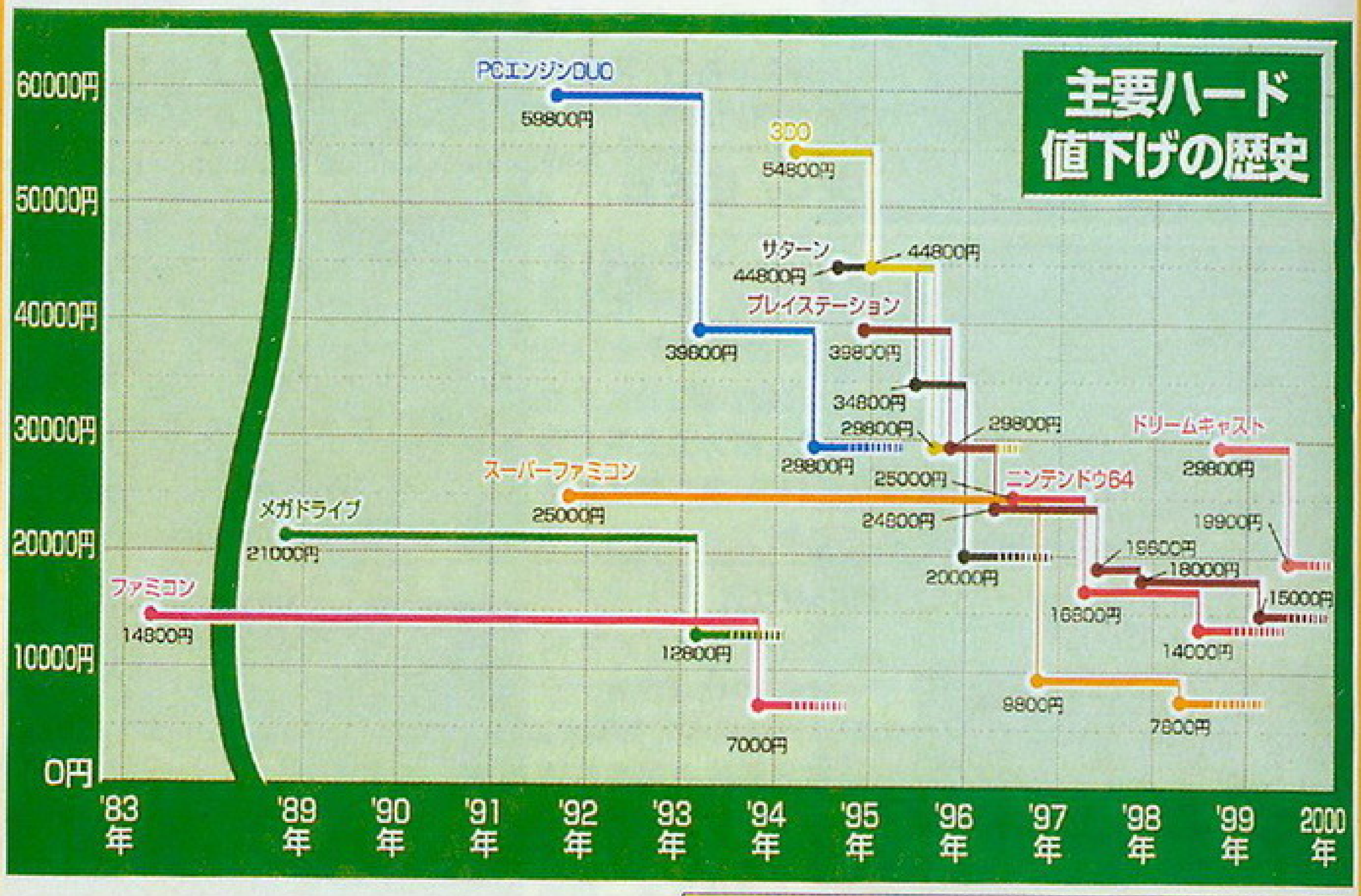
呆在家里却能和住在很远的地方的人一起玩游戏，这就是1995年就登场的通信对战游戏系统，由任天堂开发的专用于SFC的X-BAND。只要主机接上X-BAND所配的MODEM（调制解调器），再连接上电话线就可以连上了，以预先付款的方式运作。虽然当时并没有取得预想中的成功，但也为用家用主机进行通信对战的概念的确立了根基。

▲《超级街头霸王 II》等游戏对应了通信对战功能。

1995年 让各玩家欣喜若狂的各主机的价格战！！

各款主机在销售的初期都采用了较高的价位发售，但随着时间的推移，各主机又纷纷降价进行竞争，尤其是在1995年的前后，这也是家用游戏机史上最激烈的一次价格战。同时，1995年也是SFC的软件最辉煌的时期，各大厂商的所开发了多款不朽的SFC软件

如图，这就是几款最主要的游戏主机的降价史。



上图各主机的英日名称对照表	
FC	ファミコン
MD	メガライブ
SFC	スーパーファミコン
PC-E DUO	PC エンジン DUO
PS	プレイステーション
SS	サターン
3DO	
N64	ニンテンド64
DC	ドリームキャスト

1995年 VIRTUAL BOY发售！！

家用机上第一次采用的仿真立体画面的主机VIRTUAL BOY登场，由任天堂发售。玩家只要戴上3D眼镜，就可以进入到如同身临其境游戏世界，画面虽然是由黑色和红色两种颜色所组成的，但却能带给人们前所未有的感觉，相信有看过立体电影或者是4D体感电影的读者会有一定的体会。但在强劲的主机PS和SS面前，这款VIRTUAL BOY也只能算是一款试验性产品了。

1995年 "打印俱乐部"大流行！！

由ATLUS发售的"打印俱乐部"在一些年轻女性中成为了爆发性的大热门。OL（办公女性）和女高中生也开始往返于游戏中心之间，也常常可以看到"打印俱乐部"机体前面排满了人的场面。之后"打印俱乐部"开始走出游戏中心进入街面了。近两年，在我国的大城市的游戏中心或是大型商场里也开始慢慢流行起来了。

1995 年重要游戏软件

《第 2 次超级机器人大战 G》（GB/BANPRESTO）

将 FC 上曾经发行过的《第二次机器人大战》重新进行制作，游戏主要在系统方面进行了强化。在国内是机战玩家的至爱。

《街头霸王 II》（GB/CAPCOM）

《街霸 II》终于登陆GB，不过操作性实行是不强，这方面《KOF95》的 GB 版就制作得要较《街霸 II》好。

《浪漫沙加 3》（SFC/SQUARE）

将《浪漫沙加》系统的高自由度完美继承下来的同时，游戏一开始就可以从多位角色中选择一个出来。本作被超级 RPG 玩家视为该系列的最高作。

《第 4 次超级机器人大战》（SFC/BANPRESTO）

《机战》游戏从这一作开始获得了超强人气，本作是最大特点就是有作为玩家分身的专用主角机登场。随后的 PS 移植版中在战斗画面加入了全语音，更是卖得满堂红。

《勇者斗恶龙 VI》（SFC/ENIX）

与《DQ V》相隔近 3 年的《DQ VI》，本作鸟山明的人设是全系列中最好的，本作也终于充分利用超任机能展现出华丽的《DQ》。总销量为 320 万套。

《圣剑传说 3》（SFC/SQUARE）

SQUARE 的《圣剑 3》和《浪漫沙加 3》在同一年登场于SFC。本作较之《圣剑 2》，各方面都进行了强化，也同样被RPG玩家视为该系列的最高作。

《时空之轮》（SFC/SQUARE ENIX）

坂口博信加堀井雄二加鸟山明，这样梦幻般的组合到现在都让人觉得很不可思议，他们合作的结晶《时空之轮》是SFC最辉煌时期的标志性作品之一。

《皇家骑士团 2》（SFC/QUEST）

由松野泰己担任总制作人的 S·RPG，游戏系统更为严谨的，隐藏于游戏中有待玩家发现的秘密相当丰富。

《加油！伍佑卫门 我成为舞者的理由》（SFC/KONAMI）

《伍佑卫门》游戏一直都有制作，但自这一作开始，游戏制作相当仔细，不但丰富的迷你游戏，而且有极优秀的画面与音乐。不过虽然格调轻松，但游戏的难度却不低。

《杀手学堂》（SFC/任天堂）

又是NINTENDO在英国的得力游戏制作公司RARE的优秀作品，移植自街机，风格近似于《真人快打》，游戏的主要特色之一就是变化多端的爽快连续技。

《超级大金刚 2》（SFC/任天堂）

《超级大金刚》之后趁热打铁之作，再接再厉，这次大小金刚一齐出场表演，可游戏的时间也相当长，总销量为 219 万套。

《前线任务》（SFC/SQUARE）

1995 年不愧是SQUARE 最辉煌的一年，不但人气系列的续作大获成功，原创的新作《前线任务》也取得了优异的战绩，并成为SQUARE的新的王牌系列。

1996 年～2000 年

新的游戏硬件、应用了新技术的游戏软件登场

这是一段互联网迅速普及的时代，同时次世代主机也开始大放光芒，姗姗来迟的N64主机虽然性能强劲，各项设计也极为吸引人但因为仍然采用卡带作为媒体，在日本却未能如当年的SFC一样收复失地（另：N64在美国与PS平分秋色）。PS也终于确立这一时代最成功游戏主机的地位。接下来就是数款新的主机（包括掌机）接踵登场了。

●这个时代的市场规模（1996 年～2000 年）：7050 亿日元

时间	游戏界大事件	时间	游戏界大事件
1996 年	NINTEDO64 发售（6月23日） M2 宣布不再作为家用机发售（7月） 蛋仔（たまごっち音为：它吗哥治）发售（11月）	1998 年	GAME BOY COLOR 发售（3月21日） NEOGEO POCKET 发售（3月27日） DREAMCAST 发售（11月27日） POCKET STATION 发售（12月）
1997 年	软件销售公司DIGICUBE成立，开始在日本的便利店贩卖游戏软件 SEGA 和 BANDAI 的合并计划取消（5月27日） 可以重写的SFC软件服务开始展开（9月27日） GAME BOY之父——横井军平逝世（10月4日）	1999 年	WONDER SWAN 发售（3月4日） NEOGEO POCKER COLOR 发售（3月19日） 64DD终于发售LAND NET DD服务开始（12月1日）
		2000 年	PLAY STATION2 发售（3月4日） WONDER SWAN COLOR 发售（12月9日）

在这个时代发售的重要游戏机

●ニンテンド64（任天堂64）

最早登场的64位主机，可以说任天堂公司跳过了32位机时代，直接从16位机（SFC）跳跃到64位机（任天堂64）。和主机同时发售的软件有《超级马里奥64》。主机大概一年之后降为14000日元，软件都以卡带作为媒体。

任天堂　1996年6月21日发售　25000日元

●ドリームキャスト（DREAMCAST）

1998年11月27日发售　29800日元

很强调网络连接功能的主机，当时还以汤川专务所做的电视广告而成为话题性主机，主机在发售一年后就降为19900日元。同时发卖的作品有《VR战士TB》等。

●プレステーション2（PLAY STATION2）

2000年3月4日发售　39800日元

具备DVD驱动器，搭载USB接口，能够直接兼容以前的所有PS软件，具有多媒体功能的主机，主机的价格相对来说是近来年较高的。而且因为成本高，所以降价的幅度一直都很小。

●ゲームボーイカラー（GBC）

1998年10月21日发售　6800日元

总发色数为32000种，同屏能够显示56色，虽然是彩色显示，但GBC仍然能够让玩家长时间进行游戏。

●ネオジオポケット（NEOGEO POCKET）

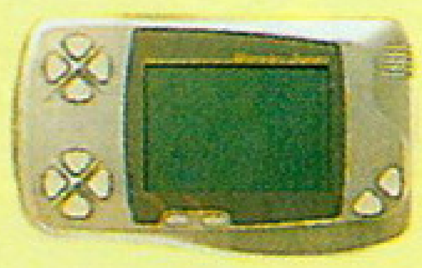
1998年月10日28发售　7800日元

性能上，该掌机并不差，而且最长游戏时间可以达到20小时，而且可以和DC进行相连，这也是该掌机引入注目的一点。

●ネオジオパケットカラー（NEOGEO POCKET COLOR）

1999年3月19日发售　8900日元

在黑白版的NGP发售半年后就发售了彩色版，价格方面也只比当初的NGP高1000日元，也终于有真正对应和DC相连的软件问世。



●ワンダースワン（WONDER SWAN）

1999年3月4日发售　4800日元

以已故的横井军平的设计理念为基础所制作的掌机，特色是不论是横放还是纵放都可以进行游戏。以横井的名字为命名的益智类游戏《军平》也很受欢迎。

●ワンダースワンカラー（WONDER SWAN COLOR）

2000年12月5日发售　6800日元

WS的彩色版（WSC）在WS发售1年零9个月后发售，有SQUARE重新制作的《最终幻想》的支持是该掌机的最大特色。

1996年　音乐游戏登场

首先是节奏游戏《啪啦啪啦啪》的发售，获得了极好的销售成绩，之后街机方面出现了科乐美的“《DANCE DANCE》系列”，从此一发而不可收拾，出现音乐游戏热，跳舞机更是风行到我国，出现国内各电视台竞相举办玩跳舞机比赛的现象。

1996年　《口袋妖怪》登场

这一年2月，《口袋妖怪》在GB上登场，自登场之后，就不断保持极好的销售成绩，继作不断发布，人气也不断提升。《口袋妖怪》的周边产品极为丰富，不但有《口袋妖怪》卡片、《口袋妖怪》玩具，还有《口袋妖怪》动画、电影等等，其所造成的相乘效果让《口袋妖怪》成为任天堂名副其实的摇钱树。

1996年重要游戏软件

1996年是次世代游戏机渐显霸气的一年，往后的游戏资讯相信大家都已经能耳熟能详了，因此我们的重要游戏软件列举也就进行到这一年。

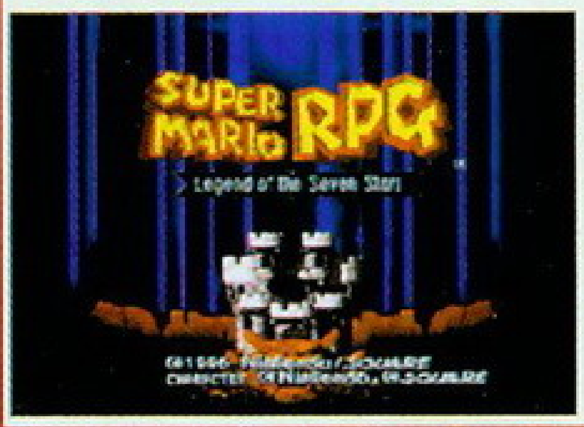
《不可思议的迷宫 风来的西林GB 月影村的怪物》（GB/）

CHUNSOFT近年来人气极高的地下迷宫探索型游戏，GB的这一作已经是制作得相当成熟的作品，在国内也已经流行多年。

《索尼克3D》（MD/SEGA）

在土星已经在日本获得超高认可度的情况下SEGA为MD机主制作了这款《索尼克3D》。游戏不再是横版的，而是转为一个斜四十五度的三维地形的冒险世界。

《超级马里奥RPG》（SFC/SQUARE 任天堂）

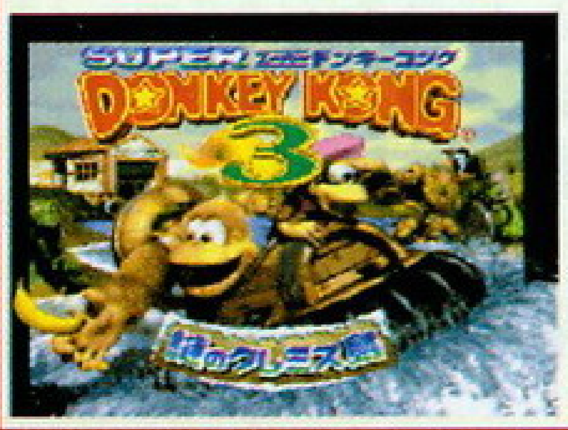


SQUARE在1995年与ENIX合作过后，又于这一年与任天堂合作推出了这款《超级马里奥RPG》，游戏画面具有SQUARE那种华丽的CG风格。

《火焰纹章 圣战之系谱》（SFC/任天堂）

SFC上的“《火焰纹章》系列”第二部作品，与前作相隔3年，战斗场面尤为宏大，系统更具平衡性，破天荒地在S·RPG中加入的恋爱配偶系统让游戏的变化更多。被“火焰”迷奉为“最强”的作品。

《超级大金刚3》（SFC/任天堂）



前两作实在卖得太好，任天堂又发售了第三作，并且宣称可以玩100小时以上，尽管次世代主机已经完全横行于天下，但本作仍能卖到176万套。

《魔装机神》(SFC/BANPRESTO)

国内机战迷梦寐以求的一作。游戏全部以“《机战》系列”中的原创机系魔装机神为主轴进行，机器人造型采用真实比例，酷度十足。

1999年 《最终幻想Ⅷ》发售

《最终幻想Ⅷ》在情人节前发售，采用真实比例的角色造型，更加接近青少年玩家层。也更接近欧美玩家的口味。

1997年 PS突飞猛进

PS ONE至今仍在世界范围内销售，图为最新的带液晶屏的一体机。

1月份，诸多重大事件发生在这个月。14日，SCE宣布PS的全球出货量已经达到1000万，当日ENIX也终于宣布加入PS，从此两大RPG制作商全部加入PS阵营，PS胜券在握！23日，就是这一天，SEGA和BANDAI宣布要于1997年10月1日合并。31日，SQUARE的《最终幻想Ⅶ》发售。

ENIX到3月份才宣布在PS上制作《勇者斗恶龙Ⅶ》，4月份，BANDAI宣布他们的“鸡蛋仔”已经卖出了1000万个。5月份，SEGA和BANDAI宣布取消合并计划。8月份，SCE宣布PS的出货量达到2000万台，PS果然是红得发紫。

10月份，原任天堂产品开发部长，COTO公司创办者的横井军平因车祸去世，享年56岁。12月16日，影响力极大的游戏《口袋妖怪》的动画片在播放时引起日本550位儿童癫痫，让日本全国关照。

2000年

《最终幻想Ⅸ》(7月7日)和《勇者斗恶龙Ⅶ》(DQ Ⅶ)(8月26日)都在夏天发售，让2000年的游戏界充满了两大RPG的话题。而《勇者斗恶龙Ⅶ》虽然大热卖到400万套以上，但和《DQ》的上一作的发售却已经相隔近5年之久了……虽然游戏本身着重于朴素，但在广告攻势上却是隆重之极，不但历年来都有《DQ Ⅶ》的广告攻势，当年夏天还请了日本第一的娱乐界组合SMAP为《DQ Ⅶ》做宣传。

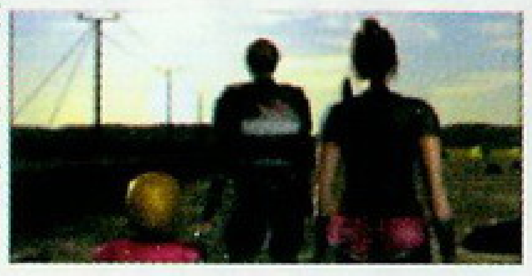
同年DC大力发展网络业务，2000年底发售的《梦幻之星在线》是家用机上具有里程牌意义的网络RPG，引起业界的广泛关注。

自1996年，第一作《口袋妖怪》面市以后，GB市场再次被激活至巅峰状态，到2000年，GB的销量已经达到了1亿台，新一代的掌机GBA也终于公布。

2000年，由于SNK出现严重的亏损，被ARUZE公司收购。

1998年 《生化危机2》在全球范围内的大热卖

1月19日，PS上的经典动作冒险游戏的《生化危机2》发售，发售首日美日总销量就突破200万，成为冒险游戏的里程牌级游戏，也显示出专门面向青年人玩的游戏在PS上的迅猛发展。各主机上各种模仿作品纷纷登场。



日本国内游戏软件销量排行榜

以下统计数字为游戏史上最畅销的100种软件(截止日期为2000年3月31日)。从中你发现很多让你感到意外的数据，尤其是早期的游戏软件销量，一定会让你大吃一惊。

1	超级马里奥兄弟	681万	28	勇者斗恶龙 怪兽篇	230万	55	生化危机3	155万	82	浪漫沙加3	130万
2	俄罗斯方块	423万	29	超级大金刚2	219万	56	沙加	153万	83	超级街头霸王Ⅱ	129万
3	口袋妖怪 红	418万	30	麻雀	213万	57	超级马里奥大陆3：瓦里奥大陆	153万	84	铁板阵	127万
4	超级马里奥大陆	411万	31	超级马里奥合集	212万	58	马里奥医生	153万	85	DANCE DANCE REVOLUTION	127万
5	口袋妖怪 绿	404万	32	马里奥赛车64	212万	59	F1赛车	152万	86	役满	127万
6	超级马里奥兄弟3	384万	33	大众高尔夫	211万	60	圣剑传说Ⅱ	150万	87	鬼太郎 妖怪大魔境	125万
7	超级马里奥赛车	382万	34	街头霸王Ⅱ TURBO	210万	61	勇者斗恶龙	150万	88	龙珠 神龙之迷	125万
8	勇者斗恶龙Ⅲ	380万	35	马里奥医生	208万	62	忍者哈托利君	150万	89	最终幻想战略版	125万
9	口袋妖怪 银	364万	36	职业棒球 FAMILY STATIUM	205万	63	超级马里奥RPG	147万	90	古惑狼3：环游世界	123万
10	最终幻想Ⅷ	360万	37	超时空之钥	203万	64	在游戏中发现！！蛋仔	145万	91	达比赛马Ⅲ	120万
11	超级马里奥世界	355万	38	生化危机2	203万	65	在游戏中发现！！蛋仔2	145万	92	勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ	120万
12	口袋妖怪 金	353万	39	口袋妖怪 青	201万	66	塞尔达传说：时之笛	145万	93	龙珠Z 超武斗传	120万
13	最终幻想Ⅶ	328万	40	达比STALLON	200万	67	龙珠Z 超武斗传	145万	94	超级噗哟噗哟	117万
14	勇者斗恶龙Ⅵ	320万	41	排球	198万	68	4人玩麻雀	145万	95	浪漫沙加2	117万
15	口袋妖怪 皮卡丘	316万	42	超级马里奥64	185万	69	啪啦啪啦啪	144万	96	塞尔达传说：众神的三角力量	116万
16	勇者斗恶龙Ⅳ	310万	43	俄罗斯方块	181万	70	最终幻想Ⅳ	144万	97	机器猫	115万
17	超级大金刚	300万	44	耀奇岛	177万	71	成龙踢馆	142万	98	陆行鸟的不可思议的迷宫	114万
18	街头霸王Ⅱ	288万	45	超级大金刚3	176万	72	摔角	142万	99	生化危机	111万
19	勇者斗恶龙Ⅴ	280万	46	塞尔达传说	169万	73	勇者斗恶龙Ⅲ (SFC)	140万	100	卡比弹珠台	110万
20	超级马里奥兄弟2	265万	47	任天堂全明星大乱斗	168万	74	最终幻想Ⅲ	140万		达比赛马96	110万
21	超级马里奥大陆2：6枚金币	258万	48	GT赛车2	167万	75	口袋妖怪卡片GB	139万		达比赛马98	110万
22	最终幻想Ⅵ	255万	49	星之卡比	164万	76	口袋妖怪竞技场	137万		大金刚64	110万
23	GT赛车	250万	40	马里奥兄弟	163万	77	铁拳2	136万		FC JUMP 英雄列传	110万
24	高尔夫	246万	51	游戏王 对战怪兽	161万	78	铁拳3	136万		游戏王对战怪兽Ⅱ 魔界决斗记	110万
25	最终幻想Ⅴ	245万	52	林克的冒险	161万	79	星之卡比2	133万		挖金子	110万
26	勇者斗恶龙Ⅱ	240万	53	EXCITE BIKE	157万	80	VR战士2	130万			
27	棒球	235万	54	网球	156万	81	职业棒球 FAMILY STATIUM' 84年度版	130万			

SQUARE 经典召唤

老实说，我不知道这篇稿子能够怎样去定位的，只是一时兴起在会议上提出了这个想法。

同一个游戏，不同的人玩就有不同的乐趣，这是当然的。

由于个人兴趣的关系，我曾经有一段时期对各国的神话十分感兴趣，后来慢慢发现其实这些神话、典故和传说会经常在游戏中出现，对照着记忆中的情节来看待那些传说中的人、神或是怪物，有一种奇怪的快乐，常常会会心一笑。

今天，草率地写下这篇文字，希望不被读者痛骂就很好了。^_^

文：蔡容非

アスラ

阿修罗

佛说六道：天、人、阿修罗、地狱、饿鬼、畜生，阿修罗属于其中之一。

阿修罗是在亚洲神话中比较有名的神，但奇怪的是在"《FF》系列"出现的频率却非常低。造成这样的结果，其原因据我推测，是因为阿修罗太过于强大了，以至于如果把它当作召唤兽的话会影响到游戏的平衡性 而如果刻意降低它的能力的话，又会显得背离经典。所以最后只好剥夺它上镜的机会了。

"阿修罗"这个词本身的意思，是类似于"离经叛道"的，一般可以译为"非天"。在《菩萨本缘经》中有这样的话："阿修罗者，虽受天欲，与天无别，骄慢自高，无谦下心。"

事实上，作为"天龙八部众"中力量最强的一族，阿修罗有着可以和梵天、帝释天相抗衡的力量。传说中甚至有阿修罗击败帝释天成王的记载："以阿修罗胜故，雨泽不时，人民饥馑，兵刃数起。"这不仅可以看出阿修罗的强大，也可以证明在人们心目中阿修罗始终只是个恶神的角色，即使它如此强大，也不会为人们带来什么福泽。所以尽管后来阿修罗成为如来的座下弟子，也依然是被认为桀骜不逊的那一类——"虽见诸佛，心无敬信"。这样看来，可能在神界也依然是有"成王败寇"这样的事情存在的……（一笑）

阿修罗分男女的，这又有一个奇怪的现象。那就是男性的阿修罗都非常地丑陋 而女性的阿修罗则一无例外地都是美貌非凡。而一般情况下阿修罗都是不与外族通婚的……很奇怪这样的遗传现象吧？这就叫神话。

一般来说，作为召唤兽出现的应该是阿修罗王。阿修罗王的"规模"比较大，"身高八万四千由旬，其口纵广六千由旬"，由旬是古印度的度量单位，据说一由旬等于中国古制的四十里，换算加估计的话，应该是目前的10000米左右，所以人们描写起阿修罗大战帝释天的时候，就可以说"海水不过膝，举手遮日月"这样夸张的话了，而阿修罗在生气的时候，"体积"还可以再扩大一倍。

这张图不是游戏画面……真的不是的

阿修罗的寿命依照我们的时间计算的话那是3650万年，果然很可怕。

作为召唤兽，阿修罗只在《FF IV》中出场过一次，并且还是作为回复系召唤兽登场的——效果是回复我方队员HP，回复量随机，MP消耗50！

アレクサンダー

亚历山大

提到亚历山大，自然是埃及神话的范围内的。

历史上最有名的一个"亚历山大"，是位于尼罗河三角洲的西部，临地中海，始建于公元前332年，因希腊马其顿国王亚历山大大帝占领埃及而得名的传世名城。

亚历山大是埃及的夏都和避暑圣地，有"地中海新娘"的美称。而埃及艳后克娄巴特拉和她最后一个情人迈克·安东尼的"风花雪月的事"又使这座城增添了一份神秘的色彩。

这就可以解释为什么到了《FF IX》中亚历山大以城市的"身分"登场的理由，但是更多的场合人们会感到一点迷惑，因为亚历山大还有个"神圣审判"的雅号，究竟是为什么一座城市会和"神圣"搭上边呢？这个问题实在很难找到一个权威的解释，我也只是猜测。

在罗马的圣彼得大教堂圆顶内围，有一行距离地面六英尺高的文字，这段文字引自马太福音第六章，基督对使徒彼得所说的话："你是彼得，在这盘石之上，我将建立我的教会，我要把天国的钥匙交给你。"

亚历山大正是继承使徒彼得的天主教教宗之一，而根据传说中的《彼得书》所载，教宗作为长老身分时要帮助照料基督的羊群——信徒们。这所谓的照料，自然不仅仅是爱抚而已。

所以，亚历山大就象征着神圣力量的审判和制裁。

イフリート

伊夫里特

作为四种基本属性的火属性代表，伊夫里特还有两个类似的名字经常在其他游戏中出现：イーフリート、エフリート。

类似于伊夫里特这种"存在"的魔神一共可以划分为5个等级。分别是マリード（魔灵）、イフリート（鬼神）、シャイターン（恶魔）、ジン（妖灵）、ジャーン（恶灵）。其中除了シャイターン和ジャーン是明确和人类为敌之外，其他3种都是保持超然的中立态度。

在伊斯兰教的传说中，人由土造成，魔神自火产生，天使则是由光所制造的。在由火产生的魔神之中，代表火的伊夫里特自然有着非同一般的地位。

伊斯兰神话中，伊夫里特力大而狡诈，躯体雄伟而质其如烟，头生双角，背有两翼，或雌或雄，长住地下，出没于废墟之间。他们的社会与古代阿拉伯部族相同，有国王，部族和氏族之分。伊夫里特通常与同类通婚，但偶尔也与人类互通嫁娶。

凡俗武器和力量不能制服伊夫里特们，只有英雄才可以用魔法杀死或捕获。

在伊斯兰的传说中，伊夫里特多以邪恶的形象出现，即使偶尔成为正义力量，多半也是处于底层的了。

在所罗门王的传说中，那个自神灯中出现的魔神的真正身分就是伊夫里特。人们相信只要驯服了伊夫里特，它就会很听话地为主人做事。

在游戏中，伊夫里特以地下魔兽的身分登场，所用的招术名为"地狱火焰"。

ヴァルガルマンダ

巴尔加尔蒙达

很不幸……这个好像是原创生物，完全没有相关资料，从图像上看这可能是依据印度神话创造的。

オーディン

奥丁

北欧神话中的主神之一。但是由于关于他的传说太多，而且多有自相矛盾之处，因此事实上对于北欧各地来说，奥丁可能都会有一点不同的地方。

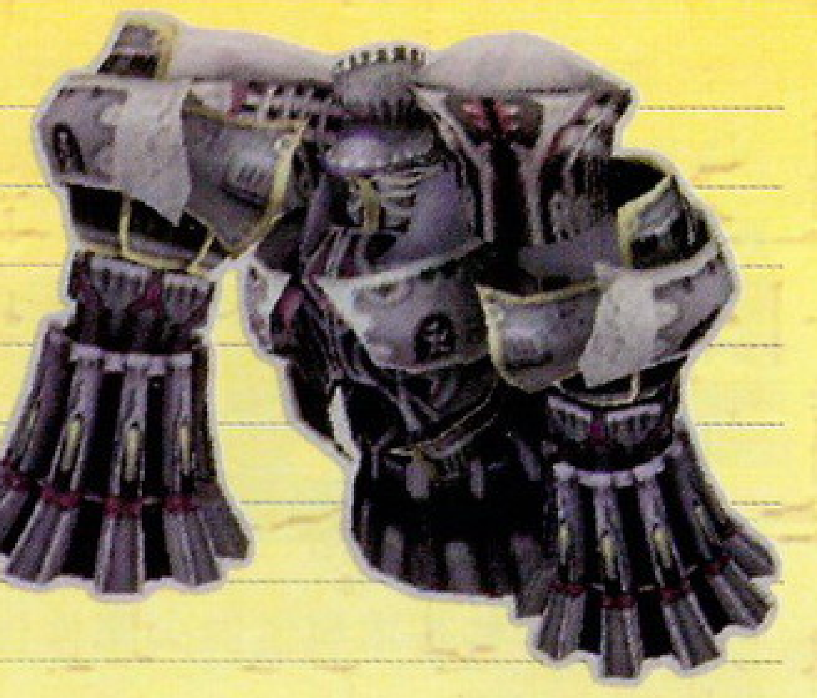
从远古开始，奥丁就已经被奉为战神。在英雄文学中，他以英雄的保护神面目出现；阵亡将士都到瓦尔哈拉殿堂与他做伴。这一点在ENIX的《女神侧身像》中有详尽的表现。

奥丁的双肩上总是栖息着两只乌鸦，一只叫Hugin，另一只则为Munin，分别代表着"思维"和"记忆"，奥丁还有两只大狼，分别叫Geri、Freki，代表"贪欲"和"暴食"，人们给奥丁的祭品是最后总是给狼和乌鸦，这一点比较特别。

奥丁所骑的神马斯雷普尼尔（スレイプニル）有8条腿，但还有另一种说法是6条。仔细观察的话，你会发现SQUARE的美工们相信的应该是后一种传说。斯雷普尼尔的牙齿上有北欧的如尼字母，能驰骋太空，飞越大海。

但让人惊讶的是，奥丁也是诗人之神。他的另一个形象是一位高大的老人，有飘洒下垂的胡须和一只眼睛（另一只被他用来换取了智慧）。

在许多RPG中都提到过吟唱魔法必须的ルーン语言，这种语言就是当初奥丁在世界树一战后发明的。



奥丁以召唤兽身分登场时，通常都是用斩铁剑一击杀死敌人，也有另外一招叫做グングニルの枪，用来对付不能一击必杀的敌人。

深具北欧神话特点的是，奥丁一开始就注定了将要被灭世之狼芬尼尔吞噬，正是由于预知了这种命运反而还可以认真地领导众神，奥丁才会显得那样有英雄色彩。

カーバンクル

红宝石兽

Carbuncle是红宝石的总称。红宝石有许多种类，我们这里提到的类似其中的石榴石。

红宝石兽的名字是由于它的额头上“生长”着一块闪闪发光的红宝石，这应该是个传说，即使真的有这种生物恐怕也已经灭绝很久了。

红宝石兽的外形是小巧可爱的猴子形状，在游戏中史克威尔将它描绘成浑身碧绿的胆小家伙，显得非常可爱。

有关红宝石兽的传说已经无从考证其出处了，但是的确有不少人因此踏上寻找它的冒险旅程，认为如果得到了它就会立刻成为大富豪。

但在游戏中，红宝石兽的身分已经近似于来自异世界的生物。它头上的红宝石也不仅仅是财富的象征了，反而可以反射各种魔法。

キリン

麒麟

这是中国人耳熟能详的瑞兽吧？在日本被认为是“统领360种兽王”的灵兽，麒麟其实是个合称，就好像鸳鸯、凤凰一样，麒是雄性，麟是雌性，但也有一种说法是与之相反的。

就好像龙一样，我们的祖先喜欢把各种动物合成。麒麟的原材料包括狼、羊、鹿、马、牛、麋、獐等等。而麒麟的名气又和孔子紧密相关，相传孔子出生的时候就有“天降麒麟吐玉书”的异象，而后来孔子更因为一只麒麟被人们捕获致死而停止了《春秋》一书的写作。

但日本的麒麟比起中国来又有一些演化，日本的麒麟是独角的，身高约两丈。（我国为龙头、鳞身、背鳍 、狮尾、马蹄、独角及双角）至于麒麟身上有鳞片，那是从宋朝开始出现的，之前的麒麟是类似麋鹿的身体那样的。

麒麟作为一种“圣者”的形象，是不吃有生命的东西的，这不仅仅是不吃动物，就是植物也要挑着吃的，一般来说只吃枯死的植物，生活比较艰苦。恪守不杀生的原则。

但在民众受苦的时候，麒麟也会因此而发怒的，日本民间有麒麟会杀死残暴的地主的传说，麒麟总是代表着一种爱护弱小的仁者形象。

游戏中的麒麟，只在《FF VI》中以幻兽的形象出现过一次，基本上忠实地表现了麒麟的特征，完全没有攻击魔法，却可以掌握各种回复系的魔法。

クジャタ

库加塔

有一种说法，说世界是由站在红宝石山上的一个天使支撑着的，虽然这个说法比较浪漫，但是不是我要说的重点。

据说那个托起世界的天使就是站在一只由成千上万的不同零部件组成的一只公牛的背上的。（库加塔的眼睛、鼻子、耳朵、脚都是以4000为基数的）

据说那只公牛还是站在一只游曳在无边无际的黑暗中的大鱼的背上的。（这条鱼被称为巴哈姆特）

库加塔就是传说中的那只公牛，怎么样？厉害吧？

在《FF VII》中登场，可以对敌人进行冰、火、雷、地复合属性的攻击。

クリュプス

独眼巨神

它的样子就像希腊神话中的独眼巨神KYKOPS（CYCLOPS的叫法更有名）。

作为火山象征的独眼巨神的额头正中长有一只眼睛。CYCLOPS原意是“圆眼”的意思。他原本是技术之神。宙斯手下的雷光、雷云和雷鸣是斯特贝罗斯、布隆特斯、阿尔格斯三兄弟。他们三人是优拉斯神URANUS（天王星）和大地女神GAIA的儿子。分别掌管雷光、雷云和雷鸣。他们的父亲优拉斯神亲自将他们封印在地底下，后来宙斯解救了他们。为了报答，他们将雷光和雷鸣送给了宙斯。并在火和锻冶之神赫菲斯塔丝地监督之下铸炼阿波罗弓和雅典盔甲。他们的工作地点是西西里亚岛的埃特纳火山底下，火山的喷火就是他们所造成的。他们生下来就具有从事他们工作所必须具有的体力、腕力和技术。但是由于被优拉斯封印在地下，当他们重见天日时，给人的感觉丑陋而又野蛮。

在《奥蒂斯》一书中，奥蒂斯和他的12个同伴漂流到独眼巨人的岛上，一个名叫波纽培莫斯的独眼巨人将他们关在洞里，每天只让两个人出来，吸人血。

作为召唤兽只在《FFT》中曾经登场，当年是要消耗1000点JP才能够修得的能力，仅次于巴哈姆特。毫无疑问，独眼巨神的特长在于物理攻击，没有特别的属性。

ケーツ・ハリー

Palidor

我知道Pali是可以解释为梵文的……但是的确找不到这个词，难怪那么多fans会痛骂史克威尔移植的恶劣……

以下属于猜测：

ケーツ・ハリ－是佛教中地位很高的一种鸟，就是当年如来笑称为“舅舅”的大鹏……

凤凰感天地之气产二子，一为孔雀明王，一为大鹏明王，孔雀生性残暴喜欢吃人，但大鹏就比较善良，比较起来更像召唤兽的样子。

从游戏画面上也可以看出，孔雀是不能够像那样飞行的，因此结论：这个奇怪的召唤兽就是传说中的大鹏了！

游戏中，ケーツ・ハリ－使用的都是一些关系到时间快慢的魔法，算不上什么强力的角色。有辱盛名啊！

ケット・シー

凯特・西

在苏格兰流行的猫妖传说，主角就是凯特・西。英格兰与爱尔兰也都有类似的传说。凯特・西的形象是胸口长白毛的黑猫，晚上出现，伴随着很吓人的气氛。眼睛会发出闪耀着智慧的绿光，对于人类的语言也可以完全听懂。很可怕吧？

凯特・西作为传说猫王，有自己宏伟的宫殿——可能是废旧木头结构的大屋子。宫殿中也有妃嫔往来，甚至有阶级差别存在。

在《卡片召唤师》中，凯特・西的外形是身披红色披风的黑猫，样子很酷。

但是在正统的《FF》里，凯特·西就显得有些玲珑可爱的感觉了，特别是作为角色登场的7代中，完全看不出有什么邪恶的样子。

作为召唤兽，凯特·西昂首阔步地走过战场，并导致敌人的全体大混乱！^_^

コカトリス

可卡多尼斯

这是很有名的一种合成怪物，第一次见到它时我是在玩《皇骑》。据说是一种叫作バジリスク的东东的变种，可惜バジリスク本身就是个谜。

可卡多尼斯的目光可以让动物死亡，它口中吐出的气息可以让植物瞬间枯死、飞鸟自高空坠落。

可卡多尼斯具有龙的翅膀，蛇的尾巴，一般都认为它具有雄鸟的身体。但有时它又是鸡翅、蛇尾、四脚。但雄鸡身体一直没有改变。为什么它会保持雄鸡一样的身体呢？据说由于它没有像雄鸡一样宏亮的叫声，为了弥补这种弱点，就给它一个雄鸡身体（这就是造物主造化）

一般的说法都说Cockatrice是雄鸡所生，具体说来，雄鸡肚子中发现像卵一样的东东（其实这是精子和粪便的混合物），经过7年的时间，这个混合物就长成像普通蛋一样大小，到这个时候雄鸡不再吃食，开始四处寻找适合的地方筑巢，生产。当雄鸡产下蛋后就恢复元气，重新开始吃食了。

这个蛋中就有Cockatrice，通过孵化生产出世。

在中世纪，人们都相信Cockatrice的存在，而传说让雄鸡来怀卵生产是对它的惩罚。

ゴーレム

石巨人

ゴーレム这个词在希伯莱语中是"无形"、"不定形"或"胎儿"的意思，听起来和我们经常看到的石巨人形象相去甚远。但实际上也有其道理，因为石巨人最初的确是由泥土塑造成的，那被称为泥巨人，泥巨人进化到一定等级的话就会变成石巨人了。

在塑造石巨人的时候，也是有一定的仪式的。塑造者要静坐、断食一定时间，并且还要吟唱神秘的咒文，这种咒文是用羊皮卷的形式流传下来的。

《圣经》中有关于上帝对着泥人吹气使之变成人的记载，无独有偶，我们也有女娲造人的传说，都是说将泥土变成人的事情。印象中亚当好像就是这样产生的。

作为召唤兽，石巨人显然不会具有多高的智力，他们擅长于使用自己坚硬的拳头打击敌人，也可以用身体防御来自敌方的物理攻击。

ゴブリン

哥布林

哥布林是在很多游戏中都有演出的戏剧型角色，通常都是角色们开始时练级的对象。

追溯哥布林的历史，会发现它的故事开始于英格兰，那里的人们认为他是一种喜欢和人类恶作剧的小妖精。

哥布林的外形看起来和人一样，但是体积就只有20～40厘米，看起来很迷你。他们生性狡猾，经常会发出让人毛骨悚然的笑声。

他们居住在废弃的矿坑或者天然的地下山洞里，在需要讨论事情的时候就会集中到附近的树根处开会。因为他们通晓蚊子、苍蝇和各种蜂类的语言，所以常常会利用这些动物找人的麻烦。

有些哥布林会选择居住在人的家里，这是主人厄运的开始，因为他时常会故意搞破坏，典型的举动是往牛奶瓶里扔脏东西。

但也有可能是哥布林帮助人们出去办事，报酬通常也只需要一杯牛奶。

游戏中的哥布林仍然保持着搞笑的个人特征，以哥布林之拳向敌人发动疯狂打击！

サラマンダー

撒拉曼达

这个名字在拉丁语中居然是山椒鱼的意思！

撒拉曼达的外形是小小的蜥蜴的形状，但这种蜥蜴却是生活在火山熔岩中的（汗），因此非常耐热。至于它的别名ヴルカン，则是根据罗马火山神ヴォルカヌス的名字得到的。

甚至还有一个说法是撒拉曼达的身体本身可以生出火焰，更夸张的说法是它们的尸体在接触到火焰之后就会复活。

12世纪中，有一个有名的谎言：人们用撒拉曼达的皮肤纺织成的衣服，可以在烈火中焚烧而不会损坏，甚至可以隔绝火焰的高温。这种说法是由一封信引起的，那封信里甚至还绘声绘色地描写这种衣服不用洗濯，脏了的时候只需要扔到火里烧一会就行了！

（后来很多学者认为，那种衣服实际上就是石棉……）

在炼金术的书籍中，撒拉曼达这个名字也是存在的，作为协助炼金术师调节炼金炉温度的因素，不过这时候撒拉曼达被描绘成美女型的精灵了。

直到马可波罗的游记问世之后，撒拉曼达的神话才算是完全被否定，因为其中已经说明了中国人开采石棉矿的情形，这表明所谓"撒拉曼达皮"是虚构的，那么撒拉曼达好像也不会是真正存在的了。

但在游戏中我们是不在乎这些真假纷纭的，只要有需要，随便去创造嘛。像火山靴、辟火衣这样的道具如果没有撒拉曼达的话怎么能产生呢？

作为召唤兽，撒拉曼达并没有在正统"《FF》系列"中登场过，只是在《FFT》中以火属性强力召唤的身分出现过一次。不过九代中那个蜥蜴头的同伴角色的名字就是叫做撒拉曼达！

シヴァ

希瓦

说到Shiva，就慕容非所记得的资料实在是不敢再写下去，因为Shiva应该是印度教里的最高神——掌管过去、现在、未来、创造、毁灭、再生的至高神湿婆啊！

作为和大梵天、毗湿奴并称为三大神之一（三位一体）的湿婆神，最著名的是他无边的法力和暴躁的脾气，而且，他也不会是那种冷艳美女吧？事实上，大多数场合湿婆都是以男性身分登场的啊！而且，他的威力也不至于那么弱吧？

湿婆也称大自在天，所谓"天"，梵音"提婆"。佛教中天主要是指有情众生因各自所行之业所感得的殊胜果报。

印度神话的一大特点，是有着鲜明的时代特征。一共可以分成吠陀神话时代、婆罗门神话时代、佛教神话时代三个阶段。而湿婆就是由吠陀神话中楼陀罗（Rudra）演变成的。湿婆有一个含义是吉祥，楼陀罗的含义却是咆哮（他本来就是暴风雨之神），这充分反映了湿婆的两面性。

【闲话：大家看到Rudra这个词有没有想起什么呢？还记得那个SFC上的《ルドラ秘宝》吗？嘿嘿。】

传说湿婆"颈挂骷髅三眼四手"，由于经常游荡在鬼灵之间，所以又被称为"鬼灵之主"。他有善恶双重性格，既可以作为凶残的"恶魔之主"接受献祭（有时是活人），也可以作为慈爱的"万众之主"接受膜拜。他还是创造印度108种舞蹈的舞神，不过他从来都不跳舞的，因为"湿婆起舞日，世界破灭时"——一旦他跳了，世界就完了。

湿婆的妻子有许多化身，最有名的一个是伽里女神，"四头四手，额生三眼，口吐长舌"。湿婆还有两个儿子。分别是象头四臂的伽涅沙和七臂军神伽蒂法耶。（就是韦驮天，在中国叫韦驮）伽涅沙的象头，是由于伽里女神让他

看守家门不让任何人进去，结果惹火了湿婆，一剑将他的头给斩掉了，后来后悔，于是找了个象头给他安上……做这种人的儿子也是充满挑战的事。

湿婆的形象，是裸体的，只是简单地披着虎皮。头上的首饰是一条条活着的蛇。手中拿的是被闪电围绕的三叉矛。而最明显的特征是 他额头上长着第三只眼睛。著名的《3 × 3 只眼》就是以此为题材的。

湿婆的两只眼睛就是我们看到的太阳和月亮，当湿婆用手遮盖住自己的眼睛的时候，世界就会变得一片黑暗。而他的第三只眼睛是不睁开的，一旦睁开就意味着世界的灭亡，因为那只眼睛会吐出焚烧整个世界的火焰。传说中当世界已经无可救药的时候，湿婆就会睁开他的眼睛毁灭现世，并重新开创一个新的世界。

这样一个至高神，怎么会是那个冷艳的冰之女神希瓦呢？

所以我们必须要努力寻找真相。

在所罗门王传说中也有一个日文名是シヴァ的人物，但是这个人的名字发音应该是 Sheba 或者 Siva，她就是示巴女王。

示巴是圣经故事中阿拉伯南部的一个古代王国，在今天的也门附近，以经营香料和宝石贸易著称。

传说中示巴女王曾经向所罗门王提出几个问题来考验所罗门的智慧，这些问题的具体内容至今已不可考，但当年所罗门王以自己的绝顶智慧回答这些问题之后，示巴女王赠送给他无数的金珠、香料、宝石却是著称于世的。

接下来据说所罗门被女王的魅力深深吸引，两人陷入热恋中……后来他们的儿子就是埃塞俄比亚的开国君主。这些其实都不重要，关键是为什么示巴女王会成为召唤兽呢？其实有关于示巴女王的比较"怪异"的传说只有一个，就是这样的一个美女竟然会因为体毛过重而烦恼，最后在结婚后不得不使用脱毛剂。另外还要说什么的话，就是巴比伦塔的故事了。究竟史克威尔是为什么把希瓦做成这样的形象，是一个好大好大的谜啊……

ジハード

基哈多

这个召唤兽采用的是伊斯兰教"圣战"的题材，词语的原意就是如此。一般来说象征着"十字军东征"，是除了圆桌骑士之外另一个车轮大战型的召唤兽。

シルドラ

许德拉

很怀疑这是史克威尔犯的错误——应该是Hydra才对，竟然弄成了Shydra，害得我白花许多功夫。

希腊神话中，在希腊佩罗波涅索斯半岛东部阿尔戈里克斯地方的勒尔拉沼泽里，盘踞着一条有九个头的水蛇名叫许德拉。

这个怪物能从九张口吐出毒气，还以野兽和活人为食物。

这条怪蛇是半蛇半人的怪物厄刻德娜所生的孩子。厄刻德娜另一个孩子狮子怪被英雄海格立斯杀死之后，接下来就轮到了九头蛇许德拉。

海格立斯带着侄儿伊俄拉俄斯在勒尔拉的大沼泽附近的山丘上找到了九头蛇许德拉，它正从洞里伸出头来吐着毒气。

海格立斯用棍棒砸碎许德拉的头，但是许德拉的头被砸碎一个，就会长出两个……幸运的是伊俄拉俄斯正好拿着火把在他的身旁，就用火烧九头蛇的伤口，于是新的头就长不出来了。最后海格立斯把当中那颗头砍了下来，埋到地下，又在上面压了一块大石头。这样，"杀不死"的许德拉终于被消灭了。

海格立斯把自己的弓箭浸在许德拉的鲜血里制成毒箭。因为九头蛇的血有剧毒，不管是谁，只要一沾上它就会立即死去。从此以后，海格立斯的弓箭变成了无敌的利器。

被海格立斯杀死的许德拉，升到天上成了长蛇星座。

游戏中，九头蛇使用雷属性的攻击，比较奇怪，照理应该是用毒的哦。

シルフ

风精灵

这个词在《现代英汉综合大辞典》中被解释成"生存在空气里没有灵魂而有生死的'空气中之精灵'"。一般来说，活跃在奇幻小说和游戏中的シルフ总是一副扇动着绿色翅膀、手持弓箭的小小人的形象。

在炼金术的理论中，シルフ应该是元素精灵的一种，属于空气精灵的范畴。

シルフ这个名字的由来，据日本人的考证，是因为拉丁语的"Sylva"（森林、树木）和几内亚语的"Nymphe"（妖精）合成产生的，有些牵强的感觉。

不过风精灵每次出现的时候倒的确是在森林中的，而且它手中的弓箭也表明它与森林的关系很密切。

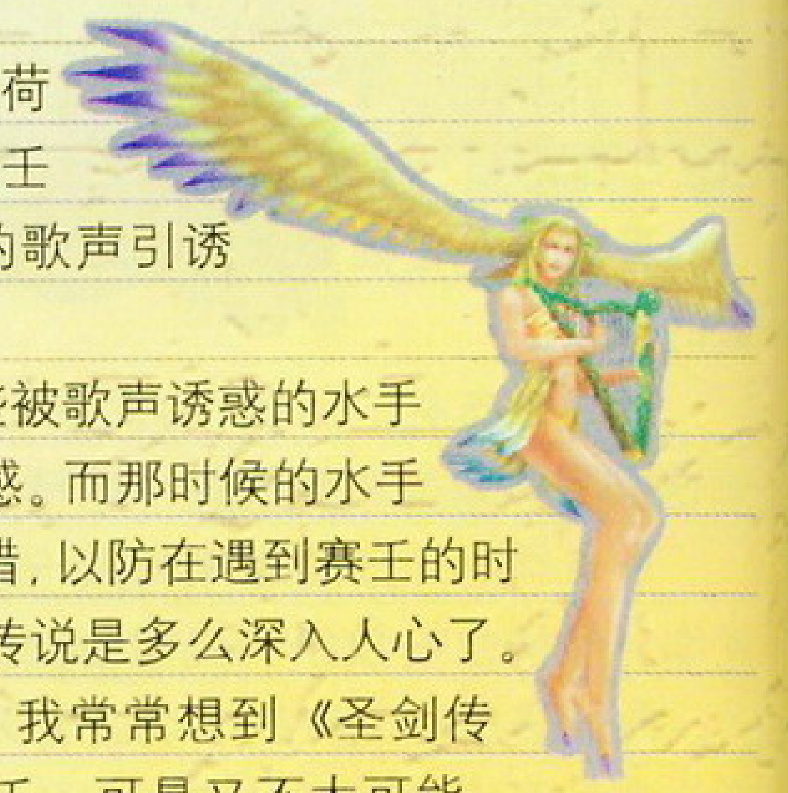
シルフ一般是很爱好和平的，也不大喜欢和人类往来。但它们天生具有善良的好心肠，见到人类有危险的时候就会出现帮助人们摆脱困境。

当シルフ死亡的时候，它们就会化成清晨的露珠。

在游戏中，シルフ的作用是吸取敌方的HP，这样的设定似乎过于邪恶了一些……

セイレーン

赛壬



赛壬是很有名的引起海难的女妖。早在荷马的《奥德赛》中就已经很详细地描绘过赛壬女仙们坐在茫茫大海中的礁石上唱着媚惑的歌声引诱水手们跳海的情景。

传说中的赛壬居住的地方，周围都是那些被歌声诱惑的水手的白骨，为这些仙女们添上一份恐怖的神秘感。而那时候的水手们为了生命安全，流行在航海时准备一盒蜂蜡，以防在遇到赛壬的时候没有东西封住耳朵。这就可以看出赛壬的传说是多么深入人心了。

赛壬的出场形象，是半人半鸟的样子，我常常想到《圣剑传说3》里面那个风属性的BOSS也许就是赛壬，可是又不太可能。赛壬擅长唱歌，但是究竟会不会弹奏竖琴……就没有什么定论。不过在《FFⅧ》里面出场的赛壬倒是只会弹琴不会唱歌的……怪。

有人考证说所谓赛壬，是ペイシノエ、アグラオペー、ラルクシエペア这三姐妹的统称，但是……证据不充足。

赛壬作为召唤兽的登场，开创了一个新的魔法属性，那就是音属性，难道跟中国武侠有什么瓜葛吗？魔音贯脑？

セラフィム

六翼天使

一般称之为 Seraph，也有人称之为 Serap 和 Serapim，日语中称之为"炽天使"，他们原本是犹太教和基督教公认的表示"神爱"的存在，象征红色和火

焰。("炽"就是烈火的意思)

◘ 他们原本有六个翅膀，是行动力的象征，也是作为太阳化身中最优秀的天使存在。

◘ 在犹太语中Seraphim意思是"蛇"和"燃烧"，是最接近神的御使。在古代，这个天使是飞在天界中的蛇。

◘ 在犹太教和基督教中都认为他们是能够直接和神交流，是纯粹光芒和思考的爱之火焰的共鸣的产物。因此，又称之为"爱和想象力的精灵"，可以说是威严和名誉的代表。具有6根翅膀的炽天使，两根遮盖着脸，两根盖着脚，而另外两根飞行使用。它们的手里有的拿着刻有圣歌歌词的火焰短剑，有的拿着旗子。"我看到了在高高的天空中端坐神座的主，他的衣襟铺满整个神殿，六翼天使在他的头顶盘旋，它们相互呼唤，歌唱'圣主、圣主、圣主，万物之尊，主的光芒普照整个大地'。(《圣经.旧约》中的《以赛亚书》)在神店的入口处，歌唱桌，舞蹈着，整个神店布满烟雾。"

◘ 它们时常飞舞在神的坐位周围，唱着圣歌。

◘ 在古代，它们的样子是被描绘成脸的四周覆盖着翅膀，翅膀的羽毛一根一根都有孔雀般的花纹。

◘ 关于六翼天使的指挥官，有多种说法，有人说是Urier、Metatron，又有人说是坠天之前的Lucifer、Kemuel、Nathanael、Gabriel等等。

ゾーナ・シーカー

龙虾

不知道这个名字是不是恰当，反正我是找不到有关它的正式情报了，从它用爪子增加我方防御力的情况来看，应该是一只大龙虾……

ゾディアーク

黄道十二宫

白羊宫：Aries

奥林匹斯天神中的赫曼的牡羊化成。

天秤宫：Libra

雅典娜为了公平而制作，后来放弃了，扔到天上就成为星座。

金牛宫：Taurus

宙斯为了诱拐少女变成的牡牛，后来就成了金牛宫。

天蝎宫：Scorpius

天后赫拉派出的毒蝎子，和猎户星座有生死仇恨的。

双子宫：Gemini

斯巴达王的美艳妃子列达和宙斯一夜风流的结果，两兄弟为了长相厮守放弃了成为神的机会，后来化为星座。

人马宫：Sagittarius

又称射手座，海格立斯的师父，后来被海格立斯的毒箭误杀，宙斯将他化为星座，来镇压天蝎座。

巨蟹宫：Cancer

巨蟹和海格立斯有关，天后赫拉在海格立斯讨伐九头蛇的时候派巨蟹阻挠他，结果巨蟹惨死，后来成为星座。

摩羯宫：Capricornus

据说是牧神潘(Pan)变成的一只羊身鱼尾的摩羯。

狮子宫：Leo

狮子座也是海格立斯的作品，它是长蛇座九头蛇的兄弟。

宝瓶宫：Aquarius

特洛伊王子甘美尼德被宙斯捉到天上掌管宝瓶，宝瓶座的形状就是男子持一宝瓶倒酒的样子。

室女宫：Virgo

哈迪斯的妻子，每半年回到天上一次。

双鱼宫：Pisces

维纳斯和丘比特变成的。

黄道十二宫在《FFT》中作为最强召唤术登场。

タイタン

泰坦

这个名字还有一个意思就是巨人，象征着力大无穷的大地勇士。泰坦是希腊神话中天神乌拉诺斯和地母该亚的子女和他们的后裔的总称。据希腊诗人赫西奥德的《神谱》所载，泰坦原来共有12名：男为俄刻阿诺斯、科厄斯、克里厄斯、许珀里翁、伊阿珀托斯和克洛诺斯；女为忒伊亚、瑞亚、忒弥斯、摩涅莫绪涅、福柏和忒提斯。

在后来的某个时期，大多数泰坦都起来反对克洛诺斯和瑞亚的儿子——主神宙斯，在战败后泰坦们被囚禁在冥界。虽然泰坦可能是早期人们崇拜的神，但后来一直被以宙斯为首的奥林波斯诸神所驱逐压制，所以已经算是不太有名了。

泰坦作为神的后裔，拥有完美的体魄，这是泰坦族的骄傲。就好像《梦模》里的兄贵一样，他们凭借着天生的神力，使用青铜制的巨型武器。

泰坦另一个特色是他们都喜欢近亲结婚，但奇怪的是他们的后代竟然没什么不正常的现象。这是一个奇迹吧！

在召唤中，泰坦作为大地巨人的形象出现，会使用蛮力掀开地皮把敌人压死。

チョコボ

陆行鸟

陆行鸟和莫古这两个都是著名的造星厂商SQUARE旗下的人气明星，走的是偶像派奶油路线。但论起出道时间来，无疑"大脚鸟"要早得多。正因为这样，"大脚鸟"从跑龙套的角色一步一步顽强拼搏混到了今天的局面，而莫古小弟还在辛苦打拼中。

作为首先出场的召唤兽，可爱的陆行鸟和莫古的搭档演出一定感动了不少观众，而论起画面效果来，也只有这个最搞笑了。特别是那个胖鸟砸下来的时候！

发展到今天，陆行鸟已经从鸵鸟衍生品变成了独立的一个种系。细数一下：按颜色分，红、白、黄、黑、蓝、绿、金；按作用分，陆、海、空、河、山；按职业分，赛跑、发电、骑兵、战斗……

テュポーン

堤丰

这个词容易让人想到台风。

不过堤丰作为专有名次来说，代表着希腊神话中大地母神该亚和塔尔塔洛斯最小的儿子。它的另一个名字堤福俄斯(Typhoeus)可能大家会更加熟悉一些。在神话中他被描绘成一个极恐怖的怪兽，长着100个龙头。

由于他的桀骜不逊，宙斯把他打败并投入冥界。后来他同妻子厄喀德娜生出看守地狱的三头狗刻耳柏洛斯、被大力神赫拉克勒斯杀死的涅墨亚巨狮、九头蛇许德拉、喷火怪物喀迈拉等一系列知名怪物，就连著名的斯芬克斯也是他的后裔。

希腊神话中一直在强调着堤丰的力量无人可以制御这一点，他的头可以接触到星星，双手撑满天地东西之间。就连地狱的哈迪斯和强悍的泰坦族也不敢和他对抗。

但就游戏中他的表现来说，实在很让人失望。不但只有两个头，连力量

也被削弱得不像话。

ドラゴン

竜

首先大家要弄清楚“竜”和“龙”的区别，“竜”指的是倾向于怪物的龙形生物，而“龙”则具有强烈的神格形象，基本上是类似于神佛的地位。

一般说来，像《龙与地下城》中的那种龙就是ドラゴン，这种“龙＝怪兽＝恶魔”的价值观在西方世界很流行。

ドラゴン有收集黄金和宝石的爱好，这也是历代都有无数的冒险者前仆后继地屠龙的原因之一，另外一个原因相信是由于很多无能的国王都把自己的女儿当作奖品吸引人去屠龙。在这么多人的渲染之下，龙的形象变得越来越差。

龙的形象，是巨大的蟒蛇般的身体，有4只脚，一般都长着蝙蝠一样的翅膀，总体看起来像是长了角的蜥蜴。

龙的攻击手段多种多样，除了用爪子和牙齿之外，还可以用尾巴打击对手，但最不可思议的是它可以从口中吐出白热状态的火焰来焚烧对手。也有一些种类的龙会吐出其他东西，例如冰冻气息或者毒气，这种攻击一般通称为“ブレス”（气息）。

龙有各种不同的种类，通常会由它的鳞片的颜色表现出来。一般的，最邪恶的龙都是黑色的，而白色的龙就比较善良。

亚瑟王的传说中，地底曾经发生过红色和白色两条龙的战争，并在地面上建筑了一座塔来镇压它们，后来白龙获得了胜利，世界才真正的和平起来。

ナイツ・オブ・ラウンド

圆桌骑士

圆桌（Round Table）指的是传说中不列颠国王亚瑟的著名的桌子，亚瑟王曾命人制作一张大圆桌，以使他的骑士们就座时免于尊卑高下之争。圆桌是为了纪念最后的晚餐而制作的，圆桌留有一个“危险席”，只有取得圣杯的英雄才配入座，而圣杯就是被认为基督在最后的晚餐时使用过的器皿。

圆桌骑士作为传说中骑士的代表多次在各种游戏中出现，其中的兰斯洛特被认为是可以和亚瑟王一较高下的人物，据说他们之间曾经为了一名女子有过不愉快，后来兰斯洛特便离开了骑士团。

以下是十三骑士的名字：ランスロット、モウドレッド、ガーウェイン、アグラヴェイン、ガヘリス、ガレス、カラドック、ギャラハド、エクトール、ライオネル、ボールス、トリストラム、パーシヴァル

ハーデス

哈迪斯

在希腊神话中，哈迪斯是泰坦克洛诺斯和瑞亚的儿子，宙斯和波塞冬的兄弟。克洛诺斯被杀死后，冥界就由哈迪斯掌管了。他同抢来的妻子珀耳塞福涅一起主宰阴间。

哈迪斯自认为是不吉之神，因此主动放弃了奥林匹斯12神的地位，主动隐居在幽暗的地下世界，与死者为伍。与他相似的还有海王波赛冬。

虽然他监管死后坏人的审判与惩罚，但他并不是冥界的判官之一，也不亲自审判，而是把这一任务交给复仇三女神。在所有的传说中，他被描绘成一个严厉和无情的神，不为祈祷或献祭所动。他的名字和地狱紧密相关，他本身就象征着地狱和死亡。

关于哈迪斯抢夺原来冥界女王デメテル女神的女儿ペルセポネ成为他的妻子的故事比较有名，这甚至还牵扯到他的兄弟宙斯。正因为宙斯用水仙花将ペルセポネ的伙伴引开，哈迪斯才能成功地让大地裂开抢走ペルセポネ并不被デメテル女神知道。

后来デメテル女神每天不断的悲叹声让宙斯再也忍受不了，就命令哈迪斯把ペルセポネ放回天上。但是哈迪斯骗ペルセポネ吃下了冥界的石榴，使她不能完全离开自己，每年都有三分之一的时间留在冥界。

虽然哈迪斯给人阴森可怖的印象，但这人有一个好处是讲信用，这就让他有时候也会做出一些很“正义”的事情来。

在游戏里，哈迪斯出现的时候居然是在摆弄一个“黑暗之釜”，好像在煮什么东西似的，虽然的确有哈迪斯煮人的各种器官骨骼做汤的传说，可是个人以为这样的举动真的不能表现出冥王的风采……

附：奥林匹斯12神

宙斯（Zeus）：克洛诺斯和瑞亚之子；掌管天界，是第三任神王；以贪花好色著名。

赫拉（Hera）：宙斯的姐姐和夫人，美丽的天后；婚姻的保护神，尤其是已婚的女人的保护者。

波塞冬（Poseidon）：宙斯的兄弟；掌管大海；脾气暴躁，贪婪。

哈得斯（Hades）：宙斯的兄弟；掌管冥府，同时也是财富之神；有一顶可以隐身的帽子；残忍，可怕，但很守信。

德墨忒耳（Demeter）：克洛诺斯和瑞亚之女，宙斯的姐姐；农业女神。

阿瑞斯（Ares）：宙斯与赫拉之子；战争之神；粗暴而嗜血，但并非真正的勇士。

雅典娜（Athena）：宙斯与美狄丝结合的产物；智慧女神和女战神；她是智慧，理智和纯洁的化身。

阿波罗（Apollo）：宙斯和勒托之子，和阿耳忒弥斯是双生兄妹；太阳神；全名为福玻斯·阿波罗（Phoebus Apollo）。

阿佛洛狄忒（Aphrodite）：爱，美和欲望之神；从海中的泡沫中生出。

赫尔墨斯（Hermes）：宙斯和迈亚之子；众神中最快者；盗窃者的守护神，商业之神，黄泉的引导者。

阿耳忒弥斯（Artemis）：宙斯和勒托之女，与阿波罗是双生兄妹；美丽的女猎神和月神，青年人的保护神。

赫淮斯托斯（Hephaestus）：宙斯与赫拉之子，神中唯一丑陋者，但老婆却是爱与美之神阿佛洛狄忒；火和锻造之神，为众神制造武器和铠甲；铁匠和织布工的保护神。

バハムート

巴哈姆特

龙作为传说中的一种怪物，在西方通常被想象成一只巨大的蜥蜴，长着蝙蝠的翅膀、身披鳞片、能喷火；也有人把它想象成一条蛇，有带刺的尾巴。这种想像力比起中国古代的蛇身鹿角鱼鳞虎爪猪鼻鲤须的描绘来说逊色许多。迦勒底的龙有四只脚、身上有鳞、长着翅膀，而《圣经·启示录》中的那条龙，则和希腊的许德拉一样，有许多头。

古人虽相信这类动物的存在，但显然对史前的龙状爬虫一无所知。在许多地方龙与蛇密切相关。例如埃及的阿佩皮神就是冥界的一条大蛇。希腊人和罗马人虽然接受了近东关于蛇的看法，把它看成是邪恶的力量，但有时也把大地深处目光锐利的龙看成是[illegible]的力量。不过，总的来说，龙的恶名卓著。

由于龙的强大力量，人们对它的恐惧自然地转化为原始的崇拜，所以龙很早就被用来作为战争的标帜。在《伊利亚特》中，国王阿伽们农的盾牌上就画着一条蓝色的三头蛇，后来北欧的战士也在他们的盾牌上画龙，并把他们的船头刻成龙头。

在讲到神牛库加塔的时候曾经提到，浮在无边的大海上的那条鱼，名字正是叫做巴哈姆特，这可以算是关于巴哈姆特的一个较常见的出处，只是玩《FF》的人们应该不会很容易接受这种事实——那么酷、帅、强的龙王巴

哈姆特的原型竟然只是一条大鱼！（样子和鲫鱼差不多）

提到巴哈姆特，就不得不说有关于“ベヒモス”这种怪物的事情。ベヒモス是一种巨大的怪物，在一本注释旧约圣经的书中曾经提过巴哈姆特和ベヒモス，说它们都是神创造出来准备在世界末日的时候作为幸存的善良人类的食物的，看起来很可怜。

而在游戏中，巴哈姆特作为龙族之王，已经不再使用一般低级龙使用的火焰或是冷气攻击，龙王巴哈姆特使用的居然是核爆！？而且它都是从容地飞出大气层之后精确地瞄准地上方圆不到30米的地方进行攻击，竟然还可以保证不伤到我方角色！（……大汗）

ビスマルク

大白鲸

光是从名字来看，很容易让人误以为是铁血宰相俾斯麦……但是很显然不是。

关于这头鲸鱼，已经消耗了慕容非许多时间去寻找答案，可惜了到今天还没有关于它的确切情报，也许只是坂口的什么宠物的名字？

ファントム

幻影幽灵

Phantom有幻光幻影和幽灵两个意思。。一般翻译为“妖怪”更为恰当。

另外，还有一个与之意思基本一样的词“phantasm”，这就是幻想的意思。如果真要给之一个非常准确的意思（其实我认为没有必要），可以翻译为“没有实体但能够看见的东西”。fantasy原意是“虚幻”的意思，总体来说，所有的视觉神秘现象都统称为Phantom。

Phantom与“GHOST”（灵魂、幽灵、幻影）和“SPIRIT”（魂、灵魂、精神）的区别非常微妙，“GHOST”是指死者的灵魂，而“SPIRIT”是指超越存在的精神灵魂。也就是说，Phantom仅仅是一种现象，没有特定的原因和正体。但是，作为幻影的意思时，生灵一类的都可称为Phantom。一般它所指的就是没有实体的半透明物体。但是如果是人形的Phantom，就可以很清楚看到他的表情。和Specter的意思非常相近。而说到Specter，给人的感觉就是很恐怖。很容易让人联想到恶魔。而Phantom未必都是恐怖和让人害怕的。

Specter指的是没有具体形状的死灵，大多是描绘成死神的形态。

フェアリー

小精灵

这些小精灵都是大家很熟悉的吧？好像各种动画、漫画、游戏、小说中都常常出现她们的身影。

关于这个名字的由来，有一种说法是[illegible]示命运三女神的ファタエ(fatae)变化而来；另一种说法是从古词语フェイ（fay）变化来的。

一般的小精灵似乎都是女性的（？），她们擅长使用各种魔法。并且通常都很美丽。

得到圣剑“石中剑”的兰斯洛特，他的身边就有一个很有名的小精灵ヴィヴィアン跟着他。

小精灵对人类有很强的好奇心，但是她们通常都瞧不起人类的弱小无能。小精灵一般以圣属性角色出现在游戏中，可以使用攻击和回复类的魔法，但是普遍不具有物理攻击力，因为她们和对手相比实在是太小了。

历史上另一个有名的小精灵，是在莎士比亚的《仲夏夜之梦》中登场的帕克。

广义上，フェアリ－包括其他的小型妖精，例如风精灵等。

在《FFT》中，小精灵的召唤效果是回复对象的MP，比较特别。

フェニックス

凤凰

凤凰是一个复合词，雄性为凤，雌性为凰，这是中国的说法。

在古埃及和古希腊罗马，凤凰是传说中的一种鸟，同太阳崇拜有关。

埃及的凤凰据说和鹰一样大，有红金二色艳丽的羽毛，鸣声悦耳动听。在任何时候，世上的凤凰只有一只，寿命很长。当它将要死亡时，它用芳香的树枝和香料造巢，然后点燃，把自己烧死在里边。

在原来的凤凰死去的时候，一只新的凤凰就从火焰中诞生了。这种生中蕴死、死中含生的过程有一个名字叫做“凤凰涅槃”。所以凤凰又有一个名字叫做“不死鸟”。

新生的凤凰会把它父亲的骨灰放到没药蛋里用香料熏过，然后带着它飞到埃及的赫利奥波利斯，把骨灰存放到太阳神殿的祭坛上。

在罗马，凤凰作为永久之都的象征出现在罗马帝国后期的钱币上，它也被广泛地用来比喻复活和死后的生命。

在基督教的传说中：“整整五百年它栖息在黎巴嫩的地下，它将自己的翅膀涂满芳香，然后在帕列麦特月或福尔穆特月（西方古历法），飞到阿勒格城的祭司处，祭司给它一根葡萄藤，它带着藤条飞到神坛，点火自焚。次日在灰烬里可以找到一条虫子，第二天长出翅膀变成小鸟，第三天飞回故乡”。这也是描述的不死鸟的故事。

而在中国，凤凰“非梧桐不栖”，是高贵的象征。

不管在那个地域的传说中，凤凰都代表着一种光明和生命的神格形象，而且它的形象通常都是火红色的，这也许和它浴火重生的典故有关。

游戏中，凤凰同样具有无可替代的作用——只有它可以让我方成员全部复活，同时它也可以用自己带来的凤凰火焰攻击敌人。

フェンリル

芬尼尔

在北欧神话中，著名的一只狼。

芬尼尔的嘴张开的时候，上颚可以顶天，下颚可以顶地，这样巨大的体格是它注定灭绝北欧众神的先天条件。

芬尼尔的出生，被传为邪神洛基和女巨人鬼混的恶果——那女巨人一共为洛基生下了3个子女，分别是一条蛇，一只狼和一个女孩。

这3个孩子一出生，就注定将为众神带来厄运，知晓过去未来的奥丁自然知道会发生的事，但他只能够做到把他们带离邪恶的巨人国，以求他们不被巨人们的思想同化。

蛇因为长相难看，众神都不喜欢，结果被扔到世界最深的海底。

而小狼芬尼尔却长得仿佛一只小狗般可爱，所以被留在了神国。

另外的那个女孩，怪异之处在于她半身是蓝色，半身是血红色，脸上却没有颜色。众神只好把她送到冰雪王国边上的死者之国居住。

但以惊人速度生长的芬尼尔很快引起了众神的惶恐，因为依照它生长的速度，很快整个神界都会被它撑满。

众神本来以为可以用铁链将芬尼尔锁住，但先后两次，芬尼尔挣断了众神所能找到的最坚固的铁链。并在挣断铁链的过程中获得了惊人的力量。

最后在侏儒辛德里兄弟的帮助下，用一条以“２８％猫的脚步声、３３％岩石中的树根、２０％女人的胡子、１４％鱼的肺、３％熊的脚腱、２％鸟的唾液”制成的号称可以捆绑芬尼尔狼87.8头的丝绸带子将芬尼尔栓在了世界的一个孤岛上，这期间还牺牲了泰尔的一条右臂。

在游戏中，芬尼尔的作用竟然是让我方成员产生幻影使敌人攻击无法命中……难道用它的狼毛掩护我军成员吗？郁闷中……

ボム

炸弹

这是史克威尔原创的怪物，在作为敌人登场好几次之后，终于在4代里成为了召唤兽。

マディン

马丁

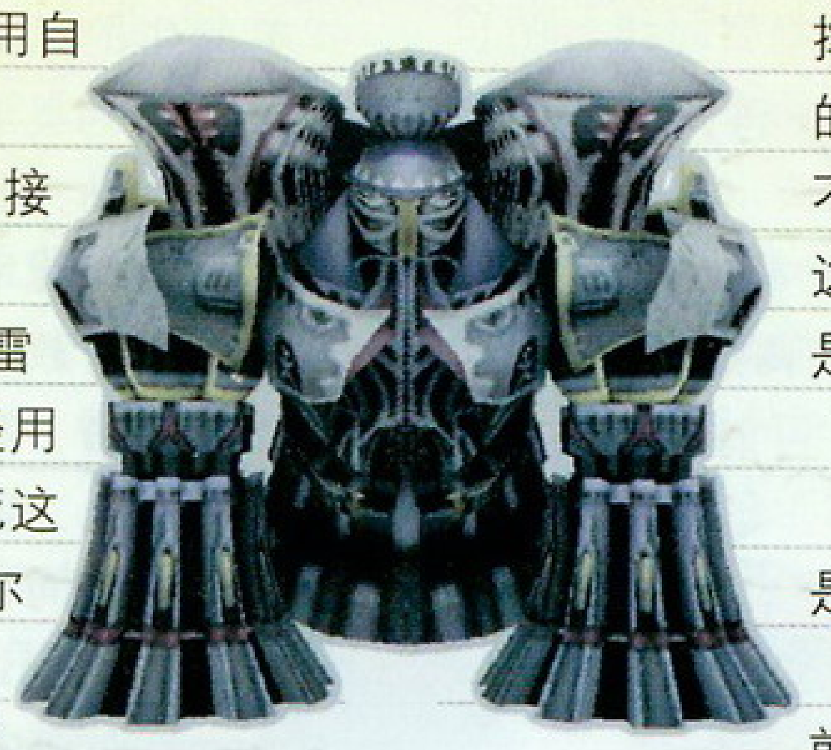
蒂娜的父亲。

ミドガルズオルム

深海魔蛇

这就是芬尼尔的兄弟，被称为魔蛇的米多卡尔斯奥卢姆（好长的名字）。这个名字是由“大地”（ミドガルズ）和“蛇”（オルム）组成的，意思是包围着大地的蛇。

它在被扔进大海后并没有死去，反而以和芬尼尔差不多的速度生长着。最后终于长到可以将整个世界用自己的身体包围一圈。后来它就用自己的嘴咬着自己的尾巴形成一个圈，把世界围在中间。



米多卡尔斯奥卢姆吐出的气息有不可思议的剧毒，就连神接触到的话也会立刻死去。

传说中惟一一次神挑战米多卡尔斯奥卢姆的事情是发生在雷神トール向巨人借大锅的过程中。那次勇敢的トール本来已经用一头牛（！）把米多卡尔斯奥卢姆钓了起来，就在他准备杀死这条注定灭亡神界的蛇的时候，胆小的巨人砍断了钓丝，米多卡尔斯奥卢姆立刻逃回了海底。

由于米多卡尔斯奥卢姆的身体形成了圈，此后它就象征了世界的流转。当它放开自己的尾巴的时候，意味着它身体外侧的世界尽头将要替代它身体内侧的现存世界。这就是世界的灭亡和再生的意味。

在“众神的黄昏”时，米多卡尔斯奥卢姆放开自己的尾巴，并向大海中吐出自己的毒液，最后雷神トール和米多卡尔斯奥卢姆同归于尽。

难以置信的是，史克威尔竟然只把它当做一个普通的“地属性”召唤兽，太让人生气了，完全不管人家受不受得了。

ユニコーン

独角兽

“ユニ”是单独，“コーン”是角，独角兽的传说一共有两大版本。

一种版本是说独角兽是一种非常巨大的长有独角的生物，大到一站到诺亚方舟上就可以把方舟压垮。后来诺亚只好让它浮在洪水中，只把角搁在方舟上一起漂流。

另一种版本是说独角兽就像雪白的骏马一样，不同的只是头上长了一根很长的独角。这只角有人说是又尖又直的，但也有人说是像鹿角一样弯曲的。

罗马的学者甚至考证出独角兽的角长度大约是61.5厘米，并且“身体像马、头像鹿、脚像大象、尾像猪”。

一般独角兽都是踏月而现的，具有很飘逸的风范，不知道这对所谓“白马王子”的说法是不是有一定的影响。但事实上，独角兽的确对男性毫不买帐，只会听从美丽处女的命令，极为BT。

独角兽之所以那么有名，是因为它的角。就好像鹿茸和虎骨一样，独角兽的角可以驱逐邪气，治疗疾病。在独角兽衰老的时候，它就会把自己的角丢弃在海边，这只角会像动物般发育成为一只新的独角兽，而原来的那只就会孤独地死去。一只独角兽的寿命大约是533年。

虽然有很多人想捉住独角兽，可是它的速度太快了，以至于没有人能够追得上它。

由于独角兽一直有着孤高圣洁的形象魅力，所以经常被作为王室的象征。

在《FF》里出现独角兽用的是第二种传说，甚至在《FF X》里它被描绘成用角发射电光束的怪物——大大有损其美男形象。

游戏中独角兽表现得还不算离谱，作用是回复我方所有的不良状态。

ラクシュミ

幸运女神

给人们带来幸运和财富的美女，日本人称之为吉祥天，还有Shir和水莲两个别名。关于她的出生有很多传说。

巴苏努神为了得到长生不死的灵药，命令诸神和魔族阿斯拉进行“乳海搅拌”时，幸运女神诞生了。她出现的时候是坐在一个水莲的花瓣上，给人感觉非常妖艳，美丽，令周围的一切都黯然失色，光彩夺目。

天界的音乐家和贤者对她的美貌极为赞赏，支撑世界的圣象从黄金水壶中将恒河的圣水不断注在她的身上。看到如此美女，诸神和魔族都心动不已，纷纷向她求婚，但是她却毫不犹豫地走到巴苏努神地身边，并坐在他的左腿上（据说男人的左腿是妻子的位置，右腿是孩子的位置）。

幸运女神就是幸运、繁荣和带给王室智慧的意思。

它的塑像大部分都是站在红色地水莲花上，四只手，据说是表现她的圣洁形象。

在她的左右是两头圣象，而圣水从她的头上注下来。水莲就是作为她的美丽的象征。

幸运女神会随着她的夫君巴苏努神的化身的变化而改变。

当巴苏努神化身为侏儒时，幸运女神就会从水中升起，浮现在莲花之上，这是称之为Padma（水莲）。

而当巴苏努神化身为天神时，她的妻子就化身为大地之神。当巴苏努神化身为克利什那，幸运女神就化身为鲁库密尼；巴苏努神化身为拉马王子时，幸运女神就化身为西塔。

游戏中她作为强力回复系召唤兽登场，很符合她的光辉形象。

ライディーン

莱汀

奥丁强化版……

ラグナロック

拉古那洛克

很奇怪的一种召唤，作用是把动物系的敌人变成肉干，类似于厨师的工作。

ラムウ

拉姆

不详。所罗门王封印的72魔神当中的恶魔，这个恶魔的原型是乌鸦。

从他是操纵雷的老人这一点来看，他也有可能就是希腊神话中宙斯的最初模型。

另一种可能：传说中的漂浮在太平洋上“姆”大陆之王被称为“Ramue”，很可能就是这里的ラムウ，个人认为是这个可能性最大。

リヴァイアサン

利维尔桑

犹太教神话中居于海地的一种邪恶怪物。据《圣经》记载它将成为海洋的统治者。一说上帝在创世的第五日造出巴哈姆特鱼，又造利维尔桑，一雌一雄。但上帝为了保存世界，立即杀死雌性的利维尔桑，以盐渍它的肉，留给人

在未来世界灭亡时食用。

非正典著作《以诺一书》第60章载，利维尔桑是海洋的雌性统治者，与统治陆地的雄兽巴哈姆特相对，将来两兽将发生大战。也有资料指出利维尔桑是鲸、鳄鱼或蛇的形象，众说不一。犹太人有时认为它象征犹太人之敌人的彻底灭亡。

在斯堪的纳维亚神话中，利维尔桑是死神姆多的部下，也有人称呼它叫"リタン"或者"シャリート"。它奉了死神姆多的命令，在大海和地面四处作乱，甚至吞掉日月造成日食和月食。人们惊恐地称之为"七头的利维尔桑"。后来死于丰收之神バアール之手。

《圣经》中，利维尔桑被称为"高慢者之王"，主司七宗罪中的"嫉妒"。

成书于1470～1530年间的《黄金传说》一书第100章中，提到过利维尔桑的后代的事，那已经发展成上半身是龙，下半身是鱼的怪物了，它们居住在法兰西南部的森林中，喜欢把路过的船弄沉，后来被圣女マルタ用圣水和十字架收服。

相信大家得知利维尔桑和巴哈姆特之间竟然有着那样缠绵悱恻的关系时都会像我一样震惊吧！^_^

不过在召唤兽中，利维尔桑变得神圣了许多，最后竟然可以隐隐约约作为大海的"圣兽"身分登场了，好惊讶。

リッチ

死灵

死灵巫师是很可怕的一种"生物"，一般是由具有强大能力的人在死去之后又以另一种奇异的尸体状态存活在人间。

一般来讲，能够成为リッチ的都是生前具有强大的精神力量的人，通常都是类似大学者、星相学家、祭司、巫师、大魔导士这样的人物。他们成为リッチ之后仍然保持着生前的记忆和知识。除了圣属性的技能外，其他属性的技能魔法仍然可以使用，特别是暗属性的魔法威力会大大提升。

但由于是死亡状态，所以各方面都和活人有区别。正常人用来加血的道具和魔法用到他们身上就会起到完全相反的作用。

死灵都具有吸收生存者的HP的能力，有些像吸血鬼的感觉。

在游戏中，死灵的作用是吸取敌人50%的MP，并使之陷入失明状态。

レモラ

利魔拉

Remora原本在拉丁语中是"延迟"、"障碍"之意。和这个鱼拥有的力量有关系。

公元前31年。在アクティウム海湾附近，暗恋着クレオパトラ的安东尼斯与奥克塔比阿努斯（古代罗马的第一代皇帝，公元前63－14年）决定在此决一死战，安东尼斯的舰队不能按原定时间到达交战地点，这就是因为一尾Remora小鱼使安东尼斯的舰队不能移动。Remora是一种蓝白色鱼，它的头上有一个软骨吸盘，使用这个吸盘能够吸住船体和其他的鱼，使之固定在一个地方。这是一种具有令人惊奇的力量的怪鱼。据普里尼斯有关著作中记载，Remora非常喜欢岩礁处，吸聚很多小鱼，就像印鱼一样，被称为吸着鱼。而且它们还具有粘附在在船体上阻止船体前进的巨大力量。

罗马皇帝的船上尽管多达400个身体强壮的桨手，但是被Remora粘上也不能移动一点。

"关于Remora的形状有多种说法，有人说它有脚，但是亚利斯多德否定了这种说法，他认为Remora的鳍像翅膀"普里尼斯在他的《博物志》中这样写道。此外，他还列举了另外一种具有类似特性的生物Murex（骨螺）。

科林斯（希腊南部城市，古时以其商业、艺术和奢华而闻名）的暴君贝利安多的船在航行中虽然是顺风而行，但是就因为被骨螺粘在船体的侧面上，寸步难行。

在这里普里尼斯还引用了托莱多亚斯的话介绍道骨螺长约4英尺（约82厘米），宽6英寸（约15.24厘米）。

它不仅具有能够阻止航船前进的能力，如果把它泡在盐中带到陆地上，它能够帮把掉到最深的井中的黄金给你拿上来。

但是，不知道这个骨螺是如何粘在船上的。

这个骨螺像紫色两页贝一样，双贝紧合，嘴长得没有规则。没有说明它是如何粘到船上的。

总之，这是一种没有任何根据的传说中的怪物。

エデン

伊甸

《圣经》中，伊甸园是人类最初居住的幸福之园，最初的亚当和夏娃就是生存在这里。

我先引用一段圣经故事：

造人，是上帝最后的也是最神圣的一项工作。最初的时候，天上尚未降下雨水，地上却有雾气蒸腾，滋生植物，滋润大地。上帝便用泥土造人，在泥坯的鼻中吹人生命的气息，就创造出了有灵的活人。上帝给他起名叫亚当。但那时的亚当是孤独的，上帝决心为他造一个配偶，便在他沉睡之际取下他一根肋骨，又把肉合起来。上帝用这根肋骨造成了一个女人，取名叫夏娃。

上帝把夏娃领到亚当跟前，亚当立刻意识到这个女人与自己生命的联系，他心中充满了快慰和满意，脱口便说："这是我骨中的骨，肉中的肉啊！可以称她为女人，因为他是从男人身上取出来的。"男人和女人原本是一体，因此男人和女人长大以后都要离开父母，与对方结合，二人成为一体。亚当的含义是"人"，夏娃的含义是"生命之母"。他们是中东和西方人传说中人类的生命之初，是人类原始的父亲和母亲，是人类的始祖。

上帝在东方的伊甸，为亚当和夏娃造了一个乐园。那里地上撒满金子、珍珠、红玛瑙，各种树木从地里长出来，开满各种奇花异卉，非常好看，树上的果子还可以作为食物。园子当中还有生命树和分别善恶树。还有河水在园中淙淙流淌，滋润大地。河水分成四道环绕伊甸：第一条河叫比逊，环绕哈胖拉全地；第二条河叫基训，环绕古实全地；第三条河叫希底结，从亚述旁边流过；第四条河就是伯拉河。作为上帝的恩赐，天不下雨而五谷丰登。

上帝让亚当和夏娃住在伊甸园中，让他们修葺并看守这个乐园。上帝吩咐他们说："园中各样树上的果子你们可以随意吃。只是分别善恶树上的果子你们不可吃，因为你吃的日子必死。"

亚当和夏娃赤裸着绝美的形体，品尝着甘美的果实。他们或款款散步，或悠然躺卧，信口给各种各样的动植物取名：地上的走兽、天空的飞鸟、园中的嘉树、田野的鲜花。他们就这样在伊甸乐园中幸福地生活着，履行着上帝分配的工作。

人类在伊甸园中的时候，一切都是完美的，所以回归伊甸园一直是所有信徒们永恒的愿望。

自从亚当和夏娃被蛇引诱吃下了知善恶树的果实后就被赶出了乐园，人类知道了"耻辱"，却失去了永生。

至于伊甸什么时候会和攻击搭上关系，倒是让人想不透的。

这就是游戏的奇妙吧？

グラシャラボラス

格纳夏纳波纳斯

他是被所罗门王封印的72魔神之一。有"ラボラス"和"カシモラー"的别名，统率地狱36军团。

作为虐杀者的统帅和导师，格纳夏纳波纳斯看上去是个穿着中世纪衣装的中年男性，长着蝙蝠的翅膀，口中的牙齿和猎犬的一样。

通晓过去未来的知识，善于说服敌人。

他渴望鲜血，并经常为此挑动杀戮。

这样邪恶的家伙，在《FF Ⅷ》竟然作为召唤兽出场，而且长得那么"有碍社会安定"，实在不能原谅。

ケツァクウァトル

奎扎考特

阿兹台克人信奉的主神。（阿兹台克：墨西哥印第安人的一族）

阿兹台克人信仰的神灵中，有风之神エエカオル、金星之神トラウィスカルパンテク、夜明之神セ·アカトル、双子之神ショロトル等，而奎扎考特是全能之神。

阿兹台克人本来崇拜的是猫科的一种动物，后来在公元前100年到公元300年之间改成崇拜蛇。而奎扎考特就是一种据说长着翅膀的羽蛇，奎扎考特身上的羽毛，是和象征着王室的灵鸟ケツァール身上绿色的羽毛一样的，所以渐渐的奎扎考特就成为最高神。

奎扎考特出现在人类面前的时候并不是用原来的形象，而是化身为白皮肤黑头发长胡子的人类形象，奎扎考特讨厌战争。

相传，奎扎考特教给人们各种知识技巧，从生火方法到热爱生命的思想作风无所不包。

这样一个拥有创世之力的神，竟然只被当作"雷鸟"！大郁闷！

ケルベロス

刻耳柏洛斯

堤丰和厄刻德那的8个孩子之一，长有3个头的巨犬。

刻耳柏洛斯看守着冥界的大门，没有冥王哈迪斯的命令，任何人都不能从它面前通过。

刻耳柏洛斯的尾巴是有生命的蛇，当它高兴的时候，就会举起自己的尾巴摇动。

关于刻耳柏洛斯的传说很多，这里就不多说了。

作为召唤兽，只在《FF Ⅷ》登场，除了"警戒"这项能力之外，并没有什么可以表现出它特点的地方。

サボテンダー

仙人掌

仙人掌，原创召唤，很难想象露露为什么敢抱着这个浑身是刺的家伙——她穿得那么"特别"。

ディアボロス

帝阿波罗斯

没错，这个就是人们经常说的"大波罗"！

在希腊语中，ディアボロス表示"恶魔"的意思，它没有固定的形态，可以变成各种动物的样子。

有一种说法，帝阿波罗斯的本体被封印在冥界永久不化的"虚无之冰"中，在地上世界中出现的只是它的灵体。

作为"绝对的恶"的代表者，帝阿波罗斯的身分超过撒旦，它的名字是由"devil"转变成的，表示它是万恶之源。

中世纪时期，恶魔学的异常发达，"魔女事件"，都是因为帝阿波罗斯的缘故。

帝阿波罗斯曾经试图率领地狱兵团进攻天堂，但好像没有成功。

《FF Ⅷ》中帝阿波罗斯的表现过于草率，完全不具有它本来的邪恶气质。

トンベリ

顿巴利

阴毒的厨师。

在《FFⅤ》以后才登场的，拿着菜刀，摇摇晃晃走近玩家，"唰"一下就刺过来了——一击比杀。

パンデモニウム

万魔殿

这个词是《失乐园》作者模仿《万神殿》的一个造语。

在希腊语中，是"所有恶魔"的意思，日语中是"万魔殿"

这是一个地狱都市，也是恶魔居住之地。这里群魔乱舞，有恶魔官邸，还在此召开重要的会议。

ブラザーズ

米诺陶兄弟

古希腊神话中记载了一个脍炙人口的故事：在很久很久以前，海神波赛冬送给克里特岛上的米诺斯国王一头健美而雄壮的公牛，希望米诺斯把牛杀死献祭给他。米诺斯王一时不忍，把牛留下了。海神大怒，就用计使米诺斯的妻子与这头公牛发生恋情（……大汗），并生下了米诺陶——一个半人半牛的食人怪物。家丑不可外扬，米诺斯便命令盖了一座双斧迷宫，把怪物囚在此中。米诺斯王为报雅典王爱琴斯害死他儿子之仇，就命令雅典人每隔9年祭14名少年供米诺陶食用。最后爱琴斯之子用魔剑杀死了怪物米诺陶。

据今人的考证，米诺斯王国的确存在过："19世纪末，一批考古学家在克里特岛发掘出一座王宫废墟。它呈长方形，占地2万平方米，中央为广场与庭院，有1300多个房间。在废墟中还发现了双斧标志，考古学家一致认为，这就是传说中的米诺斯迷宫。"

但在游戏中，米诺陶多了个兄弟セクレト，セクレト的一切情报目前还不清楚，很遗憾。

最终幻想
X
FINAL FANTASY X

FINAL FANTASY X

文：慕容非

"《最终幻想》系列"集大成的作品，以其一贯的完美再次震撼业界。

所谓完美，表现在剧情、系统、画面、角色这些RPG最重要的方面，《FF X》每一项都是当前业界的顶峰。如果可以在当今的RPG中寻找完美的话，只有选择《FF X》。

史克维尔的RPG，剧情一向具有深邃的世界观和浓厚的人文情感，这次的主题是亲子之情，一如既往，获得了意料中的成功。让我们得以重新审视自己的内心，学会关爱和宽容。

我只是个过客。

夕阳西下，身在天涯。

四下漂浮着无数七色的魂，那些都是千百年来在死之螺旋中浮沉的绝望化成。随波逐流，凄美如花。

决战前夕，终于可以放下武器。曾经生死的战友坐在微弱的火堆周围，共度这可能是最后的一夜。

而这一去，究竟能不能回来，真的没有人知道。

我终是忍受不了这沉默，起身走向近处的山崖，那里可以看到我们最后的目标。

我想要说些什么的，但最后却只是伸出手按了下她的肩膀，一切等到结束吧。

不夜之城

1000年前。

我是大都市札那尔港多（ザナンガルド）后起的闪电球星，隶属于札那尔港多·阿贝斯队。但我知道无论我怎么努力，都无法摆脱我父亲的阴影。无论什么时候，人们提起我总是说那是杰克的儿子。

我讨厌这样，但是面对观众时，我还是会忘记这些事，全心投入比赛中去。也只有那时候，我才会完全忘记父亲。讽刺的是，我的球技，恰好是他的遗传和他的教导。

这一次的比赛吸引了有史以来最多的观众，我的出现也恰如预料般引起了小小的轰动。在为几个女生签名之后，又遇到几个想要我教闪电球技的小男孩，看到他们期待的笑脸，我立刻答应了他们晚上可以教——这时一个奇怪的声音在耳边响起。

"晚上不行。"声音的主人是一个用斗篷包住全身的小孩子。

"为什么？"我看着他。但随即我又转身对那些孩子道歉，告诉他们只能改在明天了。说完这些话我才意识到我对那神秘小孩的话竟然不假思索地认可了！这是从未遇到的事情，我回头想再仔细看看那孩子的时候，发现他已经消失不见。

带着疑惑的心情进入比赛场地，观众的欢呼声此起彼伏，热烈的气氛感染了我，我深吸一口气，准备迎接这场比赛。

闪电球是在水中进行的，很久之前人们便掌握了控制足够使水球悬浮在空中的力场技术，这样闪电球就改成在这种球体中进行，这可以使观众们更加清楚地看到比赛。

现在力场已经启动，水正被缓缓注入，映着灿烂的阳光，好像水晶一样。等到水被注满成球体，比赛就要开始了。

奥隆这时来到赛场附近，他是个穿着红衣戴着墨镜的大叔，戴墨镜的原因是因为他的右眼不仅失明，还有一道很深的伤痕在脸上。

奥隆看着眼前繁华的都市，眼中丝毫看不到情绪的波动。他转过身看着远方的海面，那里已经逐渐显出一个球形的突起。

而这一切，竟仿佛都在奥隆的预计之中。

比赛一切像我所想的一样，对手很快就没有还手之力，当我想要使用必杀技来个精彩的了结的时候——那个动作我要跃离水球来到空中——我看到了这时远方海面上出现了另一个巨大的水球！

几乎在我看到它的同时，水球中发射出无数光线向着城市袭击过来，整个赛场，整个城市都发生了剧烈的爆炸。

我本能地抓住了什么东西，在炫目的爆炸光中我自半空中落到地面，惊惶失措的人们正四下逃窜。

在人群中我一眼就看到奥隆，因为他冷静的样子实在太特别了，特别在这个环境下。虽然自小便是他在照顾我，可是一直以来他对我也并没有什么特别的热情。

"奥隆，你怎会在这里？"我想不到他会来闪电球场的原因。

"我在这里等你。"又是莫名其妙的话，不过我已经习惯了。

跟随转身离开的奥隆叔叔沿着宽阔的高速路奔跑。在来到天桥上的时候，奇怪的感觉再次出现，我回头，果然看到那个奇怪的孩子。

周围的世界仿佛一瞬间"静止"下来，在这个

诡异的环境中，我清楚地听到那个孩子对我说了一句话："……不要哭。"

当周围人群再次动起来的时候，那个孩子已经消失了，我一直没法看到他的脸，一切仿佛梦一样，那孩子没留下任何痕迹，从周围人们的反应来看，他竟仿佛从未出现在这里。

但我却知道，他的确曾经站在我的面前。

奥隆站在不远处等着我，我刚想问他有没有看到那个孩子时，他抢先说了句话："看那边。"我顺着他的目光看过去，一个巨大的水球悬浮在空中。

"看到了么？那是我们召唤来的'辛'。"

一阵爆炸声传来，一只巨大的怪物正破坏着这座城市，随着它触手的抖动，它抛出一只只鳞片，那些鳞片落到地面竟然变成一只只恶心的小怪物，正朝着我们飞快地爬过来！

"'辛'……"在我来得及发问之前，小怪物已经把我们包围了，奥隆叔叔取出一柄发出红光的巨剑递给我。

"用这个。"

我只好接过，但随即被那柄剑惊人的重量压得差点倒在地上，这柄剑的重量远远超出它看起来的样子！

"那是杰克给你的礼物。"

"……父亲？"我犹疑着。它太重了。

"要学会使用它，就要参加实战才行。"奥隆显然看出来我的窘况。

在我歪歪斜斜地控制之下，那柄剑竟然真的杀死了几只怪物，被杀死的怪物消失在空气中，我知道那些怪物们都变成了魂。

奥隆轻而易举地解决了其余的怪物，带着我向那抛出鳞片的巨型怪物走去。

虽然那怪物看起来很可怕，但是在奥隆的面前它显得很弱，在我们杀死它之后，更多的魂消散到空中。

电视墙上还是可以看到杰克的笑脸，但我现在想的只是尽快逃离这里。

但奥隆叔叔却说迎上去比较好，我也只好跟着他。对于这种危机环境，我一点经验都没有，我所懂的就只是闪电球吧！

但接下来的小怪物越来越多了，在奥隆的指示下我击毁了路边的能源装置引发了剧烈的爆炸，爆炸杀死了所有袭击我们的怪物，但是天桥也被炸毁了。

可是我也被爆炸的气流冲到了天桥外，虽然最后我抓住了断裂的桥梁，可是那不能提供足够的力量让我回到上面的。奥隆叔叔站在桥上看着我，我大声向他求救。

奥隆叔叔向我伸出手来，但是半途又缩了回去，反而回头看着那半空中的水球，那个叫"辛"的东西现在已经开始变形了，变得像一个深邃的洞，周围的东西正缓慢地被它吸进去。

"可以了吧……"奥隆自语。

我只好努力向上爬，在我终于回到桥面的时候，奥隆一把抓住我的衣服。我的怨气还没有得到发泄，正当我要质问他的袖手旁观的时候，发现"辛"的力量已经开始将我们身边的东西向上吸起。我自己仿佛也要离开地面了。

"感觉好么？你的命运注定如此，没有人能代替你。这本是你的故事。"

好奇怪的话。这是我被吸入"辛"之前最后所想到的。

朦胧中仿佛有声音传来，我不知道那是不是父亲的声音，听起来很像啊。

"父亲……"

迷惑

我想到许多事情，为什么我会变成现在这样？这是什么地方？我感觉我昏昏沉沉好想睡去……

好像在做梦一样，梦中我孤单地站着，只有一个人的孤独的梦，我想要有人救我离开这个梦，无论是谁都可以。

一个充满孤独感的梦。

当我醒来的时候我发现自己身处一片海洋之中，觉得头很痛，在朝天大叫几声之后情绪镇定下来。

灰暗的天空中不时地闪着电光，在闪电中可以看到远处有一栋建筑，环顾四周，好像也只有那个地方可去。

在我靠近那座建筑时，海水中出现了异样的波动，几只从未见过的生物正用凶恶的目光瞪着我。我知道对于我这样的非法入境者它们是有理由采取粗暴手段的，可是我也不想就这样成为食物啊。这样只好先动手了！

当我以为已经摆脱了危机的时候，那些幸存的恶鱼忽然四下逃窜开去，等到其中一条被突然出现的巨大黑影咬住时我才发现自己面对着更大的危机！想也不想我立刻开始逃跑，幸好多年的闪电球训练使我有超人的游泳能力，经过一番紧张的逃窜，我终于在那怪物咬上我的前一刻逃进一个狭小的山洞里，身后不停地响起那只愤怒的怪物撞墙的声音。

事情变得越来越糟了，我感觉梦想和希望已经离我远去，这里是一个充满绝望的地方。

身处一个遗迹的内部。我叫了几声，发现只有自己一个人在这里，奥隆不在身边了。

又冷又饿的感觉非常地难受，这是以前身为明星的我所不曾感受过的。

在周围的石室中我找到了引火的工具，尝试了好多次之后终于用这种原始的敲击方法生起了一堆火，在火的温暖下，疲倦加饥饿的我倒在地上睡着了。

"究竟是怎么回事啊？"

"一个不小心的意外……"说话的是奥隆叔叔。"我确信那是因为你的缘故才发生的……"

"我来到这个鬼地方就是为了听你说这些！？"我生气了。

"今天……恰好是她的忌日。"

"嗯？"

"我会让你独自留下来哭泣……"

"我才不会哭！"

一个陌生的女性出现了："但你确实哭泣了……"

好熟悉的声音。

火熄了，我也从梦中挣脱，正当我想要再找一些木柴来生火的时候，又一只怪物出现了！

战斗进行到一半，一群奇装异服的人出现在遗迹中，他们使用枪械一下子就击倒了那只怪物。

"YOMIYU HATSUKOOGA？"

"MAMONO GA！ SHINDENSHI ZATESE UNGA！"

"HOFUGA！ HOFUSHI CHIYASSEU！"

"TAHHI YAFUA！？"

"YASSE！"

"SHINDEN GASSANA？"

"HOO SOCHIMA KIASA HAMI"

"GARE GAMO！ KUMESHI YUESE MIYOFU！"

"ZOREN！"

这便是他们用枪指着我说的话，可惜我一个字也不懂。

虽然我很感激那些人，可是他们显然不准备友好地对待我。

那个看起来是首领的女性接近我的时候，脸上完全看不出敌意，可是正当我疑惑着她为什么靠我这样近的时候，她一拳已打在我的肚子上，由于冻饿的关系，我的体力已经变得很脆弱，立刻昏迷了。

原来外面的世界真的不怎么美好……

我醒来的时候，发现自己被放在甲板上，有人监视着我。

我的呻吟声大概被监视者听到了，他立刻紧张地看着我。

"TONHAKIRU KISENO！"

"我受伤了！"

"FUZORUHAMO MIMIHA！"

"……败给你了！说什么嘛！"

"KOHIKOOMU ARUSHINKINO！"

那男子好像也很着急，他比划着试图向我解释什么。

"我不明白你说什么啊。"

"KAANHAMIOA……"

"我说我不懂你的意思！"

"CHIRAYA！"那人忽然回头。

"YASSE！"是那个狡猾的女子的声音。

"你帮我们工作，我们就会收容你，OK？"

终于听到自己能听懂的人话了！我很激动，激动得几乎可以忘记自己饥饿的肚子。

"你能听懂我的话？我知道！我会工作的！"

"很好，你游泳很好吧？我们将要去这海底的一个遗迹去，那里虽然已经被废弃了，可是应该还有一些能量可以利用，现在就由你跟着我去修复那里的能源装置。"

在遭遇一只怪物之后，我们成功启动了海底遗迹的能源装置。

回到船上，当我想跟着她进入船舱时被一个男人粗暴地踢到地上。

"我已经帮忙了！"我愤怒地叫起来，可是那显然还是没有用。

最后只有我独自坐在船舱外面对冰冷的海风。

"真的好饿……"

在我被饿得神智恍惚的时候被人用脚踢醒，抬头看到那女子端来一盘食物！我立刻打消了发泄怒火的念头，狼吞虎咽地专心对付那盘珍贵的食物。

由于过于激动导致有些食物卡在喉咙里，我难受得不知怎么办。这时那女子递给我一壶水，在接过水的时候我觉得她就是这世上最善良的人了！不过让我奇怪的是我感到她看着我的目光里竟然已经没有了敌意，反而多了点玩味的样子，十分奇怪。

在解决了食物问题之后，我乘着她心情显然不错的这个时候问起她的名字。

"你叫什么？"

"我叫琉库。"

"我叫泰达，现在我们算是认识了！这好像是我们第一次'交谈'呢。"

"我倒不期待'交谈'，大家都认为CHU是恶魔啊。"

"CHU是什么东西？"

"CHU就是'你'啊！"

"好怪异……你们是什么人啊？"

"……我们就是阿尔贝多族人，相信你听过这个名词。你厌恶阿尔贝多吗？"

"厌恶？我才刚刚见到你们……"

"你是哪里的人？"

"札那尔港多！我是打闪电球的，我是那儿的顶尖球星！"

"你头被打伤过吗？"

"你们刚才的确打过我的头……"

"那你还记得什么别的事吗？"

"记得啊！札那尔港多……闪电球比赛……'辛'在比赛中袭击了札那尔港多……我和奥隆一起逃跑……后来我被吸到……说这些让我回忆的事情我的头很痛，我……我说的很奇怪吗？"我注意到琉库的表情在变化。

"看起来你真的曾经很接近'辛'，不要担心，相信这件事可以解决。和'辛'接近的人神智总会有些混乱，你就当是做了个梦吧！"

"我……不太正常？"

"是啊，接近'辛'的空气怎会无毒呢？"

"为什么？"

"……札那尔港多早在1000年前就已经被'辛'完全破坏了。"她停了停，"不过你可能真的是职业的闪电球手。"

"1000年前！我亲眼看到'辛'毁灭札那尔港多的！那会是1000年前吗？我决不会相信有这种事的！"

大家都有一段时间没有说话，我知道琉库没有欺骗我的理由，可是……

"好吧，不管怎样，如果你真的是闪电球手，那么去卢卡的话可能会有人认得你，那里就要举行闪电球联赛了。"

"……卢卡？"我真的没有听说过这个地方。

"放心吧！我会让你安全到达卢卡的，现在我要和大家说一下，你等我一会。对了！到了那里你不要说自己是来自札那尔港多之类的话，札那尔港多是艾本教的圣地，你说那个可能会激怒不少人。"

札那尔港多是艾本教的圣地？我不信那里还有什么能够剩下来……

艾本？辛的空气？毒？卢卡？

我一定是来到了一个很远的地方……突然很想回家了……

……难道真的隔了1000年？

……我不会相信的。

船忽然震荡起来，四处传来阿尔贝多人的惊叫声，可以辨认出'辛'这个音节，难道'辛'追着我来到这里吗？

我掉进了水里，这次我的水性派不上用场了，在巨大的旋涡中我失去了神智。

又见阳光

我慢慢醒来，这次竟然还是在海中。而琉库显然不在周围，正当我思考要怎么办的时候，我的头被什么东西狠狠敲了一下。

从那触觉我便知道那是闪电球，一看之下果然是。一时兴起我便表演了一个比较华丽的招式将球踢了回去，果然换来一阵惊叹声。

等到我走到岸边，为首的那个红发男子看着我用热切的语气让我再表演一次，对这样的要求我是从来都不拒绝的，于是又表演了一次。

太好了，现在我感觉非常好了。

"看起来你一定不会是业余选手，请问你是哪

个队的？”那红发男子问道。

“札那尔港多·阿贝斯队！”我脱口而出，等到别人都以看怪物的目光看我的时候我才想起琉库曾经对我说的话。

“札那尔港多……什么啊！札那尔港多·阿贝斯队……”人群中响起议论声。

“啊……这个……我曾经太接近‘辛’了，现在头脑没法清醒，我连自己从哪里来和现在哪里都不知道！”我赶紧解释。

人们释然的表情告诉我他们相信了我。

“你中了‘辛’的毒，但你幸存下来了，感谢艾本。”他转身让其他队员继续训练，“我叫瓦卡，我们刚才正在训练。看样子你大概饿了，和我回村子找点吃的吧！”

这个时候听到这样的声音真像是天籁一样悦耳。

瓦卡看上去是个非常好相处的家伙，但……我不想问他太多。

“那个……札那尔港多在1000年前就被摧毁了吗？所有的一切只剩下废墟，是吗？”我忍不住问瓦卡。

“很久以前在斯彼拉有许多大城市。充满着机器文明的大都市彻夜不眠。但也因此每个人都依赖着机器，仅仅为了享受生活而活着。但后来……你知道……‘辛’在毫无预警的情况下来临并摧毁了这些古老的城市。札那尔港多首当其冲。但那都是1000年前发生的事了……就像你说的那样。‘辛’用它的能力惩罚着人类。它的行为……使我非常愤怒，因为它使我们今天必须忍受着艰苦的生活。现在人们最重要的是如何忏悔他们的罪恶。我当然能理解，但有时我认为它是可以避免的……”

我想起琉库所说的话。
……但这些也不能怪我吧？

“哈哈哈！但当我听到你说札那尔港多的阿贝斯队时我笑了。谁知道呢？或许真的存在一个叫那个名字的队伍啊。不过在那种懒散的生活环境下，他们不可能很出色的。但那不包括你……你知道。”瓦卡爽朗的笑声感染了我，我的心情好了许多。

瓦卡的热情极大地鼓舞了我，我很高兴。但我仍然在思考……

这一切因‘辛’而发生，如果我再发现‘辛’的话……或许我能回到札那尔港多。但在那之前，我应该停止为我是谁我在哪里而感到困惑。虽然很难停止这些苦恼的想法，不过现在事情变得好一点了，仅仅是……好一点。

跟着瓦卡来到山崖边上，一不小心被他踹到海里。

“你干什么！”我真的要发火了，以为我没脾气么！不过跟着他自己也跳了下来，原来他不是故意作弄我。

瓦卡从水中抬起头来又笑了起来，忽然伸手勾住我的脖子。

“啊！我有一个请求……”

“想让我加入你们的队伍吗？”

瓦卡显然被我这样快猜中心意弄乱了阵脚，他呆了一下，有些尴尬地说：“闪电球联赛就要开始了，全斯彼拉的强队都会来卢卡比赛，你那么厉害，说不定可以见到认识你的人啊！”

虽然我知道在这个世界不会有人认识我，可是我还是答应了他，也许会有机会遇到‘辛’吧。

“好吧！”于是我答应了他。

“太好了！就等着比赛啦！”瓦卡很高兴。

闪电球和‘辛’：札那尔港多和斯彼拉，这之间有一些联系的，是吧！

“这里就是我长大的地方，5岁的时候我开始玩闪电球，10年前我成为职业球员。”他停了一下，“但这10年里我们的球队从来没有在联赛中取胜过……现在我在考虑该退役了……”瓦卡显得有些不快。

“我退役的另一个原因是我有了一个新工作在等着我……”

“10年没有获胜的球队！哈！”我惊讶得叫起来。

瓦卡脸红：“去年本来可以获胜的……后来我……在比赛中分心了。”

“很好的理由啊？”

“你很酷。”瓦卡叹气。

“所以你想在退役前取胜一次，是吧？你们的口号是什么？”

“……那个，可能没什么用吧，我们的口号是‘不求取胜，重在参与’。”

“这样！下次别人问起战斗口号的时候你应该回答是‘胜利’！要想取胜必须要这样！”我热心地指点他。

“好吧！……就‘胜利’！”

在村口遇到两个人，提醒我们要注意附近的怪物。他们离开后瓦卡告诉我他们就是讨伐队的队员。看到我茫然的表情，瓦卡摇头道：“关于讨伐队的事，你还是直接到村里的讨伐队宿舍去问他们吧！”

这时候我的肚子饿得叫起来。

瓦卡拍拍我的肩，带着我来到他住的地方。忽然他问起我还记不记得祈祷的礼仪，在听到我连这个也忘记的时候他吓了一跳：“这个也忘记了！这是一定要会的啊！”说完他示范了一连串动作要我照做，等我照样做出之后才要我到寺院见过召唤士后去找他吃饭。

我以前从没祈祷过，所以我不知道什么礼仪。
这个姿式，是从前我还是闪电球员的时候，用来表示胜利的祝福的姿式啊！

我来到讨伐队的宿舍。

那两个讨伐队员在里面，我知道他们的名字是加塔和鲁加。

加塔：“就是你被‘辛’攻击了吗？，真的是这样？”

“是啊，当时情况很糟。”

“那么‘辛’可能就在这个岛附近！它会藏在这里！”

“这当然可能！”鲁加说。“如果它接近这里的话很可能将会攻击我们。不管怎么样，我们必须重视这一点。”

“对不起，我记不起这些事情。我连讨伐队都不了解……”我提出我心里的问题。

鲁加说：“‘辛’的毒……加塔，你告诉他吧。”

“讨伐队的组建为的就是对抗‘辛’。我们在斯彼拉各地招募了志愿者加入队伍。讨伐队的前身是由米亥恩大君主创建于800年前的‘赤斩众’。其后这个组织不断壮大，不断与‘辛’做着斗争。”

“与‘辛’交战了800年……也没有打败‘辛’？”

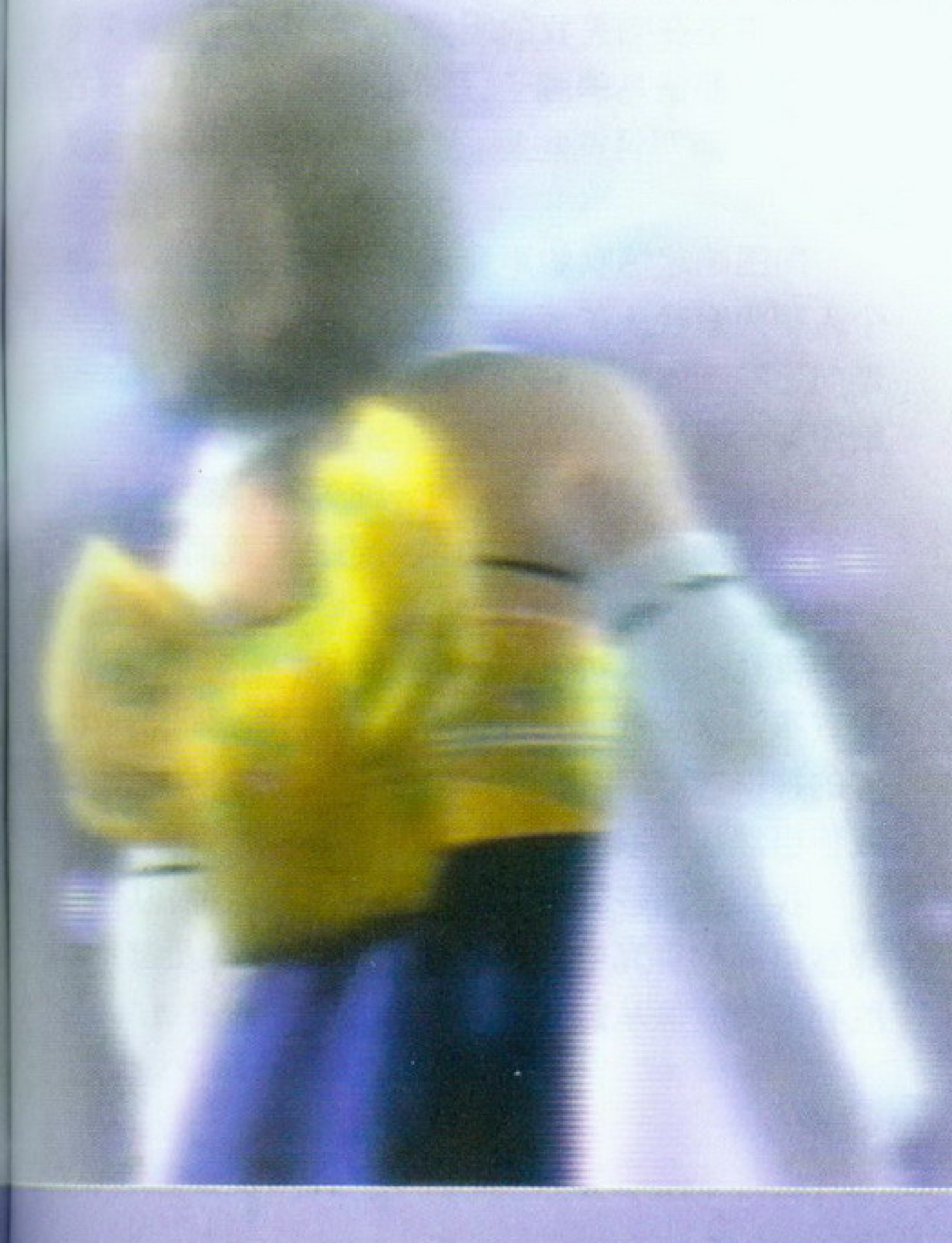
……

鲁加：“讨伐队只能够改变‘辛’的行动路线……我们的任务就是尽量保护城市不受‘辛’的袭击。”

“那么就没有人能打败‘辛’吗？”

加塔：“……‘辛’的毒真的那么可怕吗？”

鲁加：“不，这已经算好的了。”他转向我“这个不该由我们告诉你，去寺院祈祷吧！你或者可以



自己想出来。”

我在村民那里听到了不少关于艾本教的传说，艾本教是为了对抗“辛”而创的宗教，目前已经是遍及整个斯彼拉世界的惟一大教。而所谓的祈祷礼仪也是由艾本教传播开的。

这世界的确有很多我所不了解的东西。

来到村里的寺院，一些人正在以瓦卡教的那种动作向神像做着祈祷，一位老年僧官指着身边的神像告诉我那就是大召唤士布拉斯卡大人，自从10年前他成为大召唤士后，到今天才能作为御神像被人们膜拜。

“大召唤士？那是什么？”

我的问题引起了所有人的注意，我赶紧解释那是因为“辛”的毒气——想不到“辛”已经多次帮我的忙了！

不管我如何努力从谈话中学习，我总会碰到各种陌生的事物……这让我感到很孤单。

“大召唤士是拥有莫大力量保护艾本子民的人，只有得到天赐的人才能呼唤来自天界的异兽，那都是艾本的恩惠。”僧官耐心地告诉我。

总之，他们是在感激那些做了好事的人。

“这些都是历代的大召唤士，从这边起是布拉斯卡大人……”

我回到瓦卡的屋子，但是饭还未做好，我只好听瓦卡的先睡一觉了。

朦胧中我听到有人叫瓦卡去看什么，但感觉越来越模糊……

童年的记忆中，我在船屋前面，看着大人们来回地忙碌着。

牧师说：“不管怎样，事情已经这样了！”

“你能帮我去看看发生什么事了吗？”那是妈妈焦虑的声音。

“当然，已经有人去了！”

“他们干吗要带我回来！”我的声音。

“你可能会死的啊！”妈妈说。

“那有怎么样？”

“你……那样讨厌你爸爸吗？”

我用力地点头。

“可是……如果你死了，就连告诉他你讨厌他也不能了啊……”

初会

我睁开眼睛，瓦卡不在屋子里，于是到处找他。来到寺院里，看到瓦卡正在和僧官说话。

“怎么了？”我上前问他。

“到现在召唤士还没有完成试练出来。”瓦卡显得有些不安，“应该说是准召唤士。”

“嗯？”

瓦卡看着寺院内部说：“那里面有‘试练之间’，想成为召唤士的人们如果能够通过其中的试练，获得召唤兽的信任的话就可以真正成为召唤士。可是从她进去到现在已经一整天了……”

“会有生命危险么？”

瓦卡点点头。

“那还等什么！进去救人啊！”

瓦卡拉住我：“照规定是不能进去的！”

“守护者之外的人不能进去！”僧官的声音在身后响起，我已进入寺院内部。

瓦卡追上来拉住我，我反问起为什么他自己也进来时，他说他也是那个准召唤士的守护者，并且解释说守护者就是保护召唤士在世界各地的寺院修行时的安全的人。

快到尽头的时候，瓦卡回头对我说：“这里面还有另外两个守护者，一个是无口无心的，一个是就要发火的！”他说这话的时候脸上居然有了点顽皮的表情！跟他的年纪相去甚远。

经过一番摸索，移动了几个晶球的位置之后我们来到最尽头的地方。

“你怎么也进来了！不相信我们的能力吗？”说话的是一个衣着冷艳的女子。

“这个……啊……”瓦卡回头看着我小声嘀咕“这个就是要发火的了……”

我跟着注意到神殿里还站着一个沉默的兽人，他最特别是额上那支被折断的角，看到我们进来他还是站着一动不动，想必“无口无心”就是他了！

看到这样的人我当然有些害怕，于是我努力地用最可爱的表情向他搭讪：“啊……那个……准召唤士没事吧？”

回应我的是那个黑衣女性：“这人是谁？”

在我回答之前，神殿中燃烧的火猛地旺盛起来，瓦卡和另两个人脸上立刻显出欣喜的神情，跟着我便看到神殿里台阶上的那扇门被缓缓推开，跟着一个黑发女子扶着墙走了出来。

看得出她已经筋疲力尽了，脸上的汗珠在火光映射下闪闪发光。她试图走下台阶，但走了几步就向地面摔了下来！

我本能地想上去接住她，可是那个兽人的速度比我快得多，他用很轻柔的动作扶住那召唤士——实在不像他那种外形所能够做的事——从头到尾都没有看我一眼！

那女孩显然不像外表那样柔弱，很快她便自己站立了，接着向大家微笑着说：“我成功了！我成为召唤士了。”这时我注意到她的眼睛，竟然有着完全不同的两种颜色！

看着这个被守护者包围的少女，我感到一种特别的熟悉。

真是很意外的事，本以为召唤士都是一些白胡子的老爷爷的……

全村显然都知道了这个喜讯，所有人都来到广场上围着那个刚刚诞生的召唤士。这时我意识到在这里召唤士有着一种很崇高的地位，但究竟为什么这样呢？难道就因为他们可能成为大召唤士打败“辛”吗？

瓦卡拉住我的衣领把沉思的我带到广场中心，那里已经有一块圆形的简陋土台，而那个手持法杖的少女虽然还可以看得出疲惫，脸上却已经挂上开心的笑容。

在村民们期待的目光中她缓步走上土台，我看得出她正在集中念力和什么做着沟通，等到她将法杖举过头顶的时候，天空传来奇异的声音，一瞬间，一只巨大的怪鸟已经从天而降落在召唤士的身边。

这就是召唤兽了吗？虽然看起来还好，可是巨大的体型还是让人有些害怕。

仿佛是在嘲笑我的胆量般，那少女竟然微笑着用手抚上那怪鸟的脖子，还亲热地用脸颊靠了靠它的脖子！而那怪鸟也毫无敌意地任由召唤士抚摸着。

周围响起惊叹的声音，整个会场沸腾起来，每个人都为召唤士的成功欢呼着，瓦卡和那黑衣女子走向召唤士向她道贺，人们仿佛已经忘记了“辛”的恐怖，沉浸在欢愉之中。

在这种气氛中，我感到一种久违的温馨，这是一个特别的日子，无论对别人还是对我而言。

夜晚的篝火边上，瓦卡向队员们介绍了我，同时宣布这次新的口号——“胜利”，看着队员们纳闷的神情，他又强调了一句“将所有的球队击败！我们当然就会取胜！”

我知道那些队员们一定盼望着取胜的，从他们骤然热切的目光中就可以看出来，每个球员都想要胜利的，就像从前的我一样。

在他们高呼的口号声中我离开了队友，看到了那个召唤士就坐在不远的地方，不知为了什么，我向她走过去。

她身边的小女孩指着我大叫"破坏戒律的人"，那位看起来是她奶奶的老妇人好像也不欢迎我，我尴尬地停下了脚步，再次感到在这个陌生世界的孤独。

那女孩看到我了，她对那小女孩说我是为了救人才去的，跟着走到我面前向我行礼道谢："我叫尤娜，今天谢谢你救我。"

我脸上发热："我……什么也没帮上。只是多此一举吧！"

她笑了起来："没关系，我以前也鲁莽过的！"

时间仿佛停了一刻，我抓抓头发："那个……我看到你的召唤兽了，好厉害啊！"

"真的吗？"她又露出让我迷惑的笑容，"你认为我会成为大召唤士吗？"

在我弄清楚她说的话之前，那个敌视我的小女孩已经跑过来拉着她想离开了，于是我又看到她向我微笑着道别。

"明天见吧！"我记得她离去时的话，明天还会见面！

她见我迷惑的样子，又解释道"明天我们会一起坐船离开，我很想听你说关于札那尔港多的事情呢！"

我想我发呆的样子一定被不少人看到了，因为直到瓦卡走到我面前的时候我才意识到尤娜已经离开……

"很可爱吧？"

"嗯……"等我意识到这个问题是个陷阱的时候已经很迟了，因为接下来就看到瓦卡用严肃的表情和语气警告我："可千万不要喜欢她啊！"

我用同样严肃的语气回答他："这个我可不能答应你，万一她爱上我怎么办？"

"那也不行。"瓦卡好像不是在开玩笑。

晚上，我又做梦了。

我和尤娜站在码头上，她有些焦急地看着海面："船再不来就会被大家发现了！"

"真的……要这样吗？"

"嗯，带我到札那尔港多去！"

这时琉库也出现了，她责备我为什么不带她一起旅行。

尤娜生气地别过脸，琉库还是坚持要一起到札那尔港多去。

"你在干什么？想追女孩子？再等1000年吧！"这是……我的父亲杰克的声音。

小时候的我抱着头蹲在地上。

"又要哭了！就只会哭！哭啊！哭……"

"我讨厌你！"

"我听不到！大声点！"

"我讨厌你！"我站了起来。

"不大声的话听不到的啊！"是尤娜的声音。

"加油啊！你做得到的！"琉库为我加油。

……

"我讨厌你！"随着一声大喊我从梦中惊醒，耳边还响着嗡嗡的声音。看来我叫得真是很大声。

我担心地看看屋子里害怕吵醒瓦卡，可是发现他根本不在。

走到门口，我听到他和那黑衣女子正在争执着。

"他已经死了！……我知道他很像伽珀，不过只是长得像，他不能代替伽珀的，你还不明白吗？"这是黑衣女子在说话，他们在议论我吗？

"露露，但是……他现在很迷惘啊。"

"只是另一个借口吧？"还是那冷冷的声音。

"你帮帮忙……"

"帮忙……我听得厌了。"黑衣女子说罢便离开了。

"伽珀是谁？"

瓦卡吓了一跳，停了一下才回答："……我的弟弟，他很像你。"

"他死了？"

"去年……他加入了讨伐队，在去年和'辛'作战时被杀死了。"瓦卡坐到床上。"我知道这消息的时候刚好在比赛。"

我想起我曾经嘲笑过他的事。

"所以我努力成为守护者，想要和'辛'战斗一次。不要笑我，到底在闪电球和为弟弟报仇这两件事中那一件更重要呢？"他甩甩头，"不过都不重要了，这次比赛之后我就专心做个守护者啦！为了球赛利用你，很抱歉啊！"

"不要这样说，我还该谢谢你救了我呢！"我想要伸手和瓦卡击掌表示亲近，但他却不习惯这样的举动，笑着逃开了。

征程

当我醒来时，瓦卡和露露已经在村口等着我了，瓦卡看到我就取出一柄闪着蓝光的剑说要送给我。

"真的吗？"我看到那柄剑时就喜欢上它了。

"那本来是要送给伽珀的。"露露冷冷地说。

"别介意，伽珀一次也没用上。"瓦卡赶紧转话题，"今天尤娜怎么来得这么迟啊？"

"尤娜和我们一条船吧？她为什么要离开呢？"

"十年前伟大的布拉斯卡大人带着她来到我们的村子，从那时起她就和大家生活在这里，感觉上就好像是我和露露的妹妹一样。"

"可惜在'辛'被打倒后的和平时期——我们称为那基节——很快就结束了，复活的'辛'又开始四处破坏杀戮，布拉斯卡大人离开后，尤娜就决心成为新的召唤士，再次打倒万恶的'辛'。要成为真正的召唤士，需要在世界各地的寺院进行试练，所以今天我们就要出发了。"

尤娜走了出来，手中还拖着一大包东西，原来她是想送那些东西给将来在旅途中遇到的僧侣的！听到这个想法大家都笑起来，尤娜也想到僧侣是不会需要礼物的，笑着丢下包袱和大家一起向码头走去。

走到山顶的祈祷石碑，露露和尤娜先过去向石碑行了礼，跟着瓦卡也走过去。

"我们的习俗，出行的人会到这里祈祷，这样艾本就会庇佑着我们平安归来。……那天伽珀因为要赶着上船，便没有来这里……"

我照着瓦卡的样子也祈祷了，随后大家继续向码头走去。

忽然从空中跳下一个人向我不断地攻击，我挡了几招后瓦卡赶到身边叫住对方，原来就是那个不说话的兽人，但我不明白我哪里得罪了他……

"他叫基玛力·隆佐，是隆佐族人，这一族都

可以使用一些怪物们的特技。”露露向我介绍那个默不作声走向码头的兽人。

“他也是守护者。”瓦卡接着说。

我还在郁闷中，这时尤娜笑着向我表示歉意:“连我们有时都不懂他的想法，因为基玛力从来都不说话。不过从我是小孩的时候他就一直保护着我。”

尤娜出面那还有什么说的，我只好当作没事般和大家一起上船。

船行之际，有个小孩子哭了起来，然后气氛就变得有些悲伤。尤娜郑重地向村民们行了那个我刚刚学会的礼仪，我知道，她已经决定承担起召唤士的使命了，正如她那伟大的父亲一样。

风帆扬起，村子变得越来越小。

“我们的第一站是基立佳，之后转到卢卡参加球赛。你可以乘着在寺院的时候祈祷我们获胜啊！”瓦卡显得有些兴奋。

“无聊的计划。”露露冷冷说到。

“总好过没有计划吧！”瓦卡好像不会生气一样。

我赶紧离开，乘机在船上到处观察。被我发现了一件很残忍的事，就是整条船的动力原来是由几只看起来很可爱的鸟提供的，它们一刻不停地在那里转动着机械，真让人心痛。

甲板上的人们正纷纷议论着尤娜，都提到了她的父亲布拉斯卡，羡慕她有最纯正的召唤士血统。

“双亲那么有名，真是不幸的事。”我脱口而出的话让瓦卡十分不解地看着我。

“你只是想接近她吧？”露露冷冷说到。

“露露姐姐，我只是想想而已。”我做无辜状。

我来到船头，尤娜站在那里，海风吹拂着她的衣裳。

尤娜看到我，问道:“你是一个闪电球选手？来自札那尔港多？”

“瓦克告诉你的吗？我想那家伙并不相信我所说的话吧。”

“可是我相信。在札那尔港多……那个城市整个晚上都亮着灯光，那里有一个巨大的露天体育场……他们在体育场内举办闪电球比赛，在那里总是挤满了观众。”

我大惊“你是怎么知道的！？”

“一个名叫杰克的人告诉我的，他是我父亲的守护者。”

“……真巧，我父亲的名字也叫杰克。”

“好神奇啊！从我一看到你的时候我就知道，你一定是艾本赐下的礼物。”

“……似乎是他，但却不是。”

“你在说什么啊？”

“我父亲……已经死了。10年前，在赛纳卢卡多海域。”

“是这样……？”

“有一天，他出海训练……再也没有回来。”

“那正是杰克来到斯彼拉的日子！”

不可能的……

灾难

“因为我第一次遇到他是在10年零95天前！我父亲那时正好出发旅行，我记得很清楚。那几乎是同一时间，不是吗？”

“可是，你认为他是怎样来到这里的呢？”

“事实上，你现在也已经在这里了。”

我无可奈何地笑起来。

但这难得的好气氛立刻被一阵突如其来的震荡破坏了，船开始剧烈地摇晃，甲板上的人们东倒西歪，巨大的浪峰直向船面压过来。

尤娜一声惊呼，向海面滑倒，我试图抓住她的手，但却滑开了，这时那沉默的兽人神奇地出现并拉回了尤娜，然后狠狠瞪了我一眼。

我转头看海，惊讶地发现一个比船还大的东西在四周游动，刚才的混乱一定就是它引起的。

“辛！”耳边传来一个讨伐队员的大叫声，接着就看见他冲到鱼枪发射架前用鱼枪瞄准了那个东西。

“你在自杀吗？船会被它拖进海里的！”瓦卡冲他大喊。

“它正朝着基立佳的方向！我的全家都在那里……我一定要阻止它！原谅我，尤娜小姐！”

尤娜点点头，目光坚定得让我有些惭愧。鱼枪射中了那怪物，吃痛的怪物变得狂暴起来。

虽然和怪物的战斗我们占了上风，但是并不能真正伤害到它，很快它就挣断了鱼枪的锁链逃走了，而且还顺带着把我大惊海底。

幸好瓦卡及时赶到就起了我，在解决了海底一只不长眼睛的死鱼之后我们筋疲力尽地回到船上。

我记得我好像是在札那尔港多被攻击时进入了“辛”的体内的，那可能就是我来斯彼拉的原因，所以如果再次遭遇“辛”，或许我就能回到家了。

尤娜自语道:“我会击败‘辛’的，我必须要，不能有失败。”

我在考虑多愚蠢的事情啊……

那天，那个时候，在太阳的火焰背景照耀之下……

我已经意识到，我将不能从这个陌生的世界回去了。这是我不可逃避的现实。

至少，我要明白。

有人尖叫起来，我看到天空出现了龙卷。人，动物，树，房子，纷纷被卷到空中……

跟着有人哭泣了，“辛”又一次带来了没有止境的悲伤。

浩劫中还有幸存的人，承受着比死亡更大的痛苦。尤娜来到村民面前，表明了自己的身份，表示想为死者们施行“异界送”的仪式。

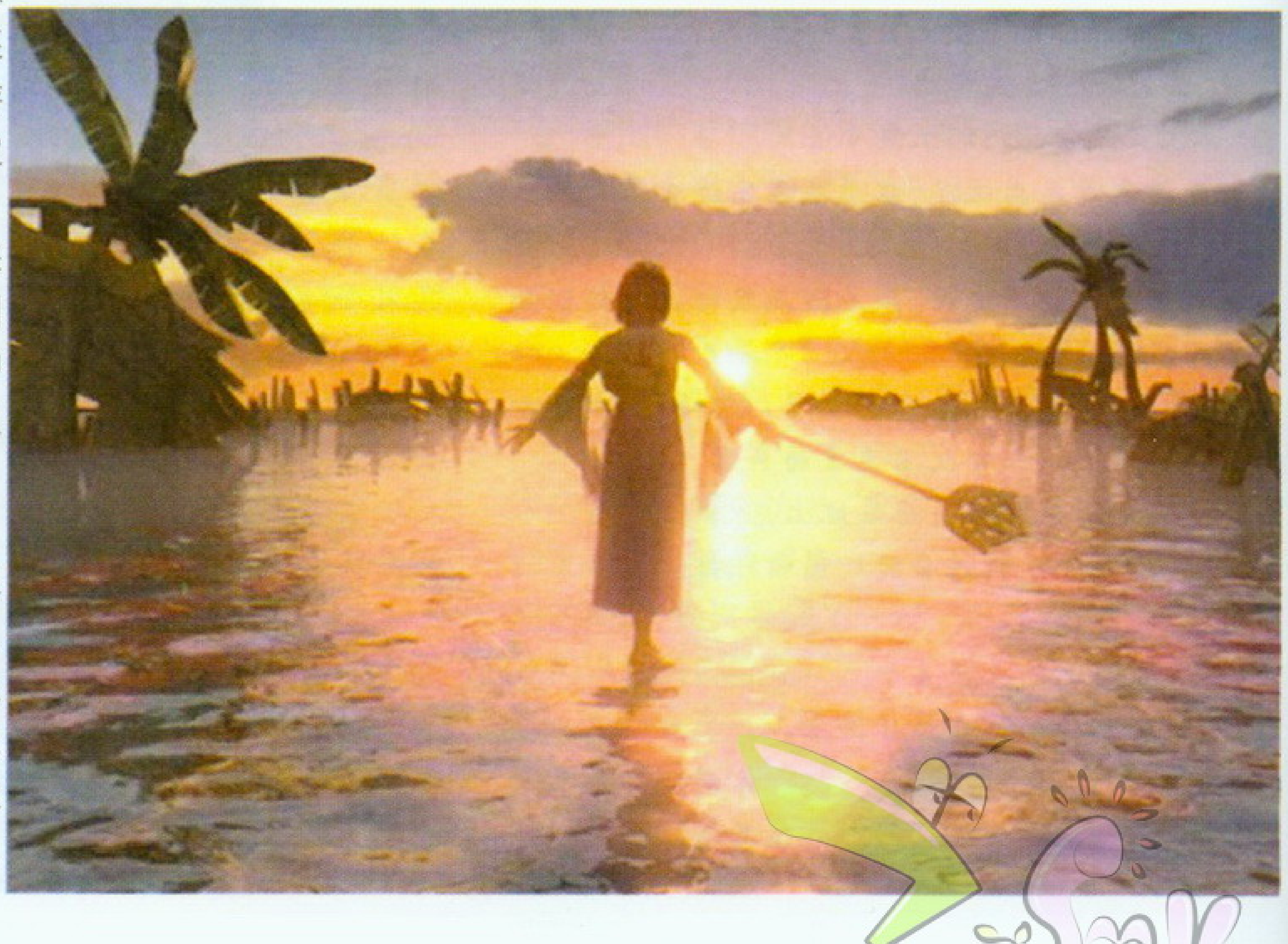
“什么是‘异界送’呢？”我问。

“听起来你不像是‘忘记’，而是对这个世界完全陌生一样。”露露的话总是会吓人一跳。

“破碎的灵魂会无助地游荡，它们不愿意接受死亡的现实，它们还想着生存，它们也自认为生存着。这种生存的欲望化作对生存者的妒忌。徘徊在斯彼拉的怨灵将会成为袭击生者的恶魔，为了让它们安息，召唤士们使用‘异界送’将它们送往异界。”

“这也是召唤士的职责吗？”

尤娜做好了准备，她回头看看我们，举着法杖向水中走去。



看着她一步步走在水面之上，我感到一阵奇异的触动。

随着她翩翩的舞姿，越来越多的魂从水底升起，萦绕在空中。

村民们开始哭泣，很快，他们的亲人就将永远地离开这个世界了。

尤娜脚下的水旋转得更急，将她高高地托起，夕阳映在水柱和她的身上，有一种最美丽和最悲伤混合出的凄凉。

亲手将那些屈死的灵魂送往异界，会是一件很辛苦的事吧？我感慨她柔弱身躯所要承受的巨大负担。

“那是她自己选择的路，不管遇到什么她都要

去面对的。……我们所能做的只是尽力保护着她。”露露第一次露出悲伤的神情。

“直到终结……”

“直到终结？那是什么？终结？”我问道。

“打败‘辛’。”

“我做得不坏吧？”仪式结束了，尤娜想装出喜悦的神情面对我们，但我却看到她脸上流着眼泪。忽然感到一阵不舍。

“就第一次来说，已经很好了。”露露摸着尤娜的头发说，“一定可以将它们送到异界去了，但记住下次不要哭啊。”

我希望再没有下次了……

那些被“辛”杀死的人，尤娜施行的“异界送”……

还有守护着尤娜的人们……

一种神秘而令人惊讶的宗教仪式……我再也不想看到了……

哀歌

い……の……れ……よ……

え……ぽ……ん……じゅ……

ゆ……め……み……よ……

い……の……り……ご……

は……て……な……く……

さ……か……え……た……ま……え……

我听不出那歌中的语义，可是一种深切的痛楚却骤然涌入我的心中。千百年来，斯彼拉的人们总是不断地目睹着无可避免的灾难，而不幸生存下来的人却要忍受着比死亡更大的痛楚，用自己的手将自己的亲人送入黑暗的异界。这首吟唱了千百年的挽歌，竟也仿佛有了生命般，向每个听到的人诉说着凄凉和痛楚。

我看着尤娜脸上的泪，忽然间明白了很多事。

召唤士，是不是已经没有逃避的权利，他们身上背负了太多人的期许，为了人类短暂的平静生活，不得不努力终生，这样的悲伤，将会不断地延续下去。

为什么“辛”要来到这个世界！

第二天，我们告别了正在重建家园的村民，取道基立佳森林，到此行的目的地之一基立佳寺院，尤娜的第二个试练地。

途中尤娜表示她想要我留在她身边，虽然只是说想要我做个守护者，可是我还是很高兴。

在战斗中我见识了基玛力的特殊能力，他果然可以使用他吸收到的怪物能力，我觉得他本身就是个怪物。

在一座桥面前我被讨伐队的成员拦下，他们说前面路上有讨伐队都应付不了的杀人兰花，但守护者如果不能为召唤士扫平障碍的话，还有什么价值？

打败了怪物，我们来到一条极长的石阶路前，我忽发奇想提出要和瓦卡较量一下脚力，瓦卡征求尤娜的意见后我们就开始赛跑，一行人在嘻嘻哈哈的追逐中暂时摆脱了这段时间来的阴暗心情。

突然瓦卡停下了脚步，跟着就看见一只有着坚硬外壳的怪物出现了，后来我知道那是“辛”的一部分，难道“辛”一直跟着我们吗？

打败了“辛”的分身后继续向基立佳寺院前进，途中瓦卡对我曾被“辛”袭击又幸存不死的事情很感兴趣，向我打听“辛”，但我自己也是一头雾水啊！

听到我们的谈话，露露冷冷地打断了我们“不要再幻想了，泰达没有被‘辛’杀死，伽珀不会那么好运气……守护者杰克不能生还，就连布拉斯卡大人也没有回来，你总是想这些不着边际的事情。”

“也许我还可以找到让他生还的办法……请大家不要为我担心。”瓦卡显得有些黯然。

瓦卡、伽珀和露露，究竟是什么样的关系呢？

我有很奇怪的感觉……

在寺院门口我们遇到了去年的闪电球冠军卢卡队的队员，他们很狂妄地问我们是不是来求守护神保佑在球赛中取胜的。并且说那是只有弱队才会做的事，像他们那样的球队只会祈祷遇上更强的对手。

我感到一种前所未有的愤怒，这显然严重伤害了我的自尊。瓦卡淡淡说了句“那么比赛见吧！”

尤娜对于我异常的情绪反应感到奇怪，我告诉她那样的愚蠢狂妄的家伙会让我想起我的父亲杰克。

尤娜难以置信地说：“可是杰克先生是很好的人啊！”

“所以他们不是同一个人。”我回答。

虽然已经10年了，但每次想起父亲我还是会觉得……很奇怪。

我跟着瓦卡一起向神像祈祷，这时一个衣着暴露得让我这样的纯真少年脸红的女子走了进来，如果不是听到她的介绍，我真的不愿意相信这样的人会是召唤士——她的守护者是一个老实得过分的蛮牛型角色，两个人真是相映成趣。

那女子很无礼地问尤娜是不是召唤士，在听到尤娜的回答后她说她名叫多纳，接着问尤娜是否就是“伟大的布拉斯卡”的女儿，我听得出她的语气中有着浓重的不屑，而且看上去她早已知道尤娜的身份。

“我只是以召唤士的身份进行修炼。”尤娜不卑不亢地回答。

“这些人都是你的守护者？真是声势浩大，我记得布拉斯卡当年只有两个守护者，挑选守护者应该重质而不是重量，像我就只有一个守护者就足够了，对吧，巴顿？”她回头对她的守护者说。

在我感叹人的素质教育的重要性的时候，瓦卡和基玛力已经愤怒了，但在尤娜恬静的目光下他们都忍了下来。

“守护者是召唤士信任的人，是可以为召唤士牺牲生命的人，我很幸运地得到这么多可以信任的朋友，相信我的父亲知道的话也会感到欣慰的，虽然我不能指责多纳前辈的用词，但请多纳前辈不要用那样的语气对待他们。”尤娜的话虽然很和气，但我感到她也生气了。

“随你吧，你要那样看也没有办法，我们走！巴顿。”

尤娜一声叹息。

守护者是为了召唤士可以牺牲生命的人。……我能够成为那样的人吗？

“‘祈之子’就在前面了。”尤娜回头说。“前面就是试练之间，瓦卡，基玛力你们准备好了吗？”露露显然不欢迎我跟着他们一起下去。

究竟“祈之子”是什么东西？

虽然我很想听话地呆在上面，但是世事往往不按照人的想法进行的——我被那头该死的叫做巴顿的牛以莫须有的原因扔下了试练之间，现在只有自

求多福，但愿基玛力老人家心情不是太糟糕。

在我来到最后的房间时，瓦卡"嘿嘿"笑了几声，看来很期待我被基玛力痛扁。露露倒是知道我不会"明知山有虎偏向虎山行"的，在我告诉她是多纳指使巴顿把我扔下来之后，她告诉大家那可能是多纳想报复尤娜，因为如果不是召唤士和守护者的身份的人进入试练之间就可能激怒"祈之子"，召唤士会面临危险。

"究竟什么是'祈之子'呢？"我忍不住问。

"为了打倒'辛'，人们用牺牲自己生命的办法来提升人类的力量。用特别的方法……可以让精神和肉体分离。"

"啊？"

"脱离肉体的精神将会被封印在被称为'祈之子'的石像之中，在那里可以永远生存下去，力量不断提升。在感受到召唤士的思念时，他们就会在世人面前出现……"

"……不错，那就是你所知道的召唤兽。"

现在尤娜正在里面祈求着"祈之子"的苏醒，那是惟一能够打败"辛"的力量吧？

在我们忐忑不安的等待中，尤娜终于推开门走了出来。

门开的时候所有人都没有说话，那时我听到里面传来一首熟悉的歌曲，一首我父亲经常吟唱的歌，这是说……斯彼拉和扎那尔港多之间有什么我不知道的联系么？不管怎样，我现在更加想要回到家乡，我试图不去思考这些，但是，很难成功。

尤娜得到了新的召唤兽，也得到了人们的围观祝贺，那种被簇拥的情景让我想起我还在扎那尔港多打球的日子。

我知道我应该抑制自己的心情，但是那种感觉如此强烈，以至于每个人都可以轻易从我脸上看出那份痛楚。

"你没事吧？"尤娜担心地问我。

"我……我没事。"我知道我不该说出什么。

"刚才发生什么事了吗？"尤娜看着我。

"……没什么，只是忽然想……想要大声叫喊而已。"说罢我举手抱着头对着远方大叫了几声。

"啊——"我的声音在空中回荡着。渐渐消失。

回到了船上，瓦卡告诉我船马上就要开往卢卡了。

在船上卢卡队的队员们又说了一些狂妄的话，尤娜气愤地同他们争辩，结果还是被那帮家伙气得转过身去不再说话。

我走过去问她为什么生气。

"那些人实在太过分了……而且……我相信扎那尔港多一定真正存在着！在某个地方。"听起来她曾经对卢卡队提起过我。

"为什么那么想？"

"因为那是杰克先生亲口告诉我的，我一直很想去那里看看……你不是很想回到家乡吗？"

"是的，我很想。"

我应该对她说"是想和我一起回去吗"的，但是我终于没有说，真希望我当时说出那句话。

露露和瓦卡正在谈论着什么事，好像和我有关，所以我没有靠近去听。转头来到甲板上，那儿的一只闪电球让我想起了小时侯的事情。

下意识的按照头脑中的思绪控制着球，我使出了几乎被遗忘的必杀球技，却被尤娜全部看在眼里。我忽视了瓦卡发出的惊叹声，转身面对走过来的尤娜。

"那是杰克射门式，对吧？"

"你是怎么知道的？"我有些惊奇。

"因为杰克先生曾经表演过给我看啊！它的正式名称是'伟大的杰克射门第三式'，我没说错吧？"

"那实在是个愚蠢的名字，根本就没有什么第一式、第二式，只是让人以为那是第三式罢了。明天就要参加比赛了，我现在感觉肚子非常饿。"我停了一下，又迟疑着问尤娜："你认为我父亲……他还活着吗？"

尤娜的回答是她不知道。

"杰克作为我父亲的守护者，如果他有什么消息我应该会知道。"

"哦。"

"如果你见到他，你会怎么做？"

"哈……见一个10年前就已经死去的人？我会怎么做……我会揍他……是他使我和妈妈过那样痛苦的生活……他的名气使我一直……我想你可以明白的，你的父亲也很有名气，全世界都知道你，知道你是布拉斯卡的女儿……是这样吧？"

"有一段时间，我也认为父亲的声名对我是一个沉重的负担，但是……"

"但是？"

"后来我为拥有这样的父亲而自豪……"

"OK，你的父亲和我的父亲是不一样的。"

"啊！杰克先生看起来是更帅一点的！"

"……？那我呢？"

"你更帅啊！"尤娜笑起来。

这时瓦卡凑过来要我再演示一次刚才的射门，我和尤娜的谈话就此告终。世界上的确有一种东西叫做灯泡的，我意识到。

我真的没想过父亲会来到斯彼拉，他讨厌观看比赛，现在我的心情有些激动，但是我应该为明天的比赛开始作准备了，可是我虽然意识到这一点，却没发生什么作用。

教宗

比赛即将开始，无论是播音员还是观众都丝毫不看好我们的球队，毕竟连续二十几年不胜的纪录会给人留下难以磨灭的印象。

为了一振士气，我抢过一个话筒站到高处，大声喊出了我们夺取胜利的口号，全场登时安静，这个举动显然吓坏了不少人。但我的目的也达到了，队员们都充满了斗志，这次比赛的胜负，已经和他们的尊严紧紧联系到一起。

但人们的注意力很快被另外的事情所吸引，我听到人们在传播着"大祭司麦卡已经到达卢卡"的消息。

"大祭司麦卡是谁？"我问道。

"艾本教最有权势的人之一，这次离开圣贝贝鲁宫来卢卡想必是为了纪念他对教徒们50年的领导。"露露回答道。

"50年！该退休了吧！"我惊讶地叫起来。

瓦卡捶了我一下："注意你的用词！"

"我们也过去看看吧！"尤娜说，大家跟着人群走向码头。

出乎意料，出现在众人面前的是一个十分年轻的男子，这个人给我很奇怪的感觉，他不仅头发长得像树枝，脸上居然也有很清晰的叶脉，看起来似乎可以进行光合作用的样子。很奇怪，我第一次见到他就用这样带着敌意的目光看待他。

人们开始低声议论，从他们口中我听到"西摩亚"这个名字。

西摩亚走到人们跟前转过身去对着他来时的方向跪伏行礼，人们抬头时看到一个老者出现在码头，也纷纷跪下行礼。我想那一定就是麦卡大祭司了。

大祭司朝着人群挥挥手，表示他对欢迎仪式的感谢。接着向人们介绍面前的这个男子，说他就是杰斯科·古雅多的儿子，经过艾本教长老会议的推选，现在他就是新一任的艾本教大祭司。

西摩亚转身："我是西摩亚·古雅多，很荣幸成为艾本教的大祭司，先父生前一直致力于加强古雅多族和各族人民的友谊，我将秉承先父遗志继续为此而努力。"

瓦卡带着崇敬的口气低声说："你也一定要做到啊！"我知道他并不是怀疑西摩亚，他这样的人会无条件地服从艾本教的决定的。

我注意到，那个叫做西摩亚的男人盯着尤娜看

了一小段时间，那个举动很特别。

在休息室里，大家谈起抽签的事，以往的坏运气似乎又笼罩在头顶了，幸好这次瓦卡的运气忽然变得好起来，我们的对手是公认属于极弱的阿尔贝多族，只要赢了他们就可以进入决赛，之后再赢一场比赛就可以获得比赛的胜利了！

听到这个消息，本来有点担忧的队员们也变得有信心起来，大家最后讨论起比赛的战术来。

在门口，尤娜和露露向我走来告诉我她们听说有人在咖啡厅里见到了布拉斯卡两大守护者中的另一个人——奥隆！

“奥隆！？”我感到真实正一点点向我靠近，似乎，我所害怕的都是真的……

“我们一起去看看吧！是奥隆先生呢！”尤娜很高兴。

“比赛就要开始了，你会记得及时回来吧？”瓦卡在身后大叫。

“你放心。”我回答道，这时我的心很乱。

奥隆……不会真的是扎那尔港多的奥隆叔叔吧？应该是不同的人，可是不知道为什么……我觉得那就是他……好奇怪。

路上我们见到几个阿尔贝多族的人，我向尤娜和露露说起当时我被阿尔贝多族捉住的情景，可惜他们当时也遭到了“辛”的攻击，不知道琉库是不是还活着。

我忽发奇想地提出要教尤娜吹口哨，这样她就可以在比赛时为我们加油，尤娜竟然答应了！虽然要到她能够吹出声音还需要很长时间的练习，但这件事让我发现尤娜实际上是个很开朗的女孩子，我很喜欢这一型的女孩。

尤娜告诉我卢卡是斯彼拉第二大城市，并说这样人口密集的城市都会散发出生命的光。

但我却第一时间想到了“辛”，它会追着我来到这里吗？

“不要担心，讨伐队会不惜一切代价保护这里的。”

在咖啡厅附近都没有见到奥隆的踪影，反倒是几名隆佐族的青年来到我们周围，他们看起来是冲着基玛力来的。双方一副就要打起来的样子。我听到他们在嘲弄着基玛力头上的断角，相比之下，那些隆佐族的青年都长着尖锐的长角，基玛力的断角显得很特别。

我全神贯注在基玛力身上，等到我回头寻找尤娜时，发现尤娜已经失踪了！

“你们两个究竟在干些什么！”露露声色俱厉地斥责我们。大家顾不上说话，立刻分头寻找尤娜。

根据露露的分析，这次的失踪很可能与阿尔贝多族有关，因为他们可能会以尤娜来要挟我们在闪电球比赛中故意失败。别的人都没有绑架尤娜的动机。

阿尔贝多族的船停泊在4号码头，我们火速前往那里。

一路上会遇到阿尔贝多族的机械兵士，街上的电视屏中可以看到比赛正在激烈地进行中，而瓦卡他们的形势似乎并不乐观。

我们最终在船上见到了尤娜，当然那之前先要解决一个非常厉害的机械。

尤娜忽然问起我当时被阿尔贝多族捉住时是不是见到一个叫希德的男子，但我什么都不知道，因为当时我根本听不懂他们的话。

“你认识他？”我很奇怪尤娜这样的女孩子会知道有关于阿尔贝多族的事情。

“我没有见过他。”

“那么……？”

“我妈妈是阿尔贝多族人……你知道的，阿尔贝多族因为使用那些禁断的机械，所以其他的种族都很厌恶他们。希德是我妈妈的弟弟，虽然妈妈嫁给爸爸之后就和阿尔贝多族不再联系了，可是她常常告诉我有事情可以去找希德——我舅舅去帮忙。”

我这时才明白她奇异的眼眸是因为种族混血的缘故，因为阿尔贝多族的人都有着碧绿色的眼睛。可是让我不解的是布拉斯卡这样伟大的人的妻子竟然会是世人所不齿的阿尔贝多族人。这更让我对尤娜产生一种特别的情绪。

“不要对瓦卡提起尤娜的身世，他对阿尔贝多族有很深的偏见。”

我差点忘记了瓦卡！现在他们正在比赛中！而我答应了瓦卡要及时赶到支援他们的战斗的！

赶到球场的时候第一场比赛已经结束了，幸运的是瓦卡终于不负众望以关键的一球打败了阿尔贝多队，他看到我的时候就大叫着他几乎已经被那些阿尔贝多族的恶心家伙累死了！接着就倒在那里再也动不了。看起来他好像不仅仅是疲劳，似乎还受了伤。不过我也看出他真的是很厌恶阿尔贝多族的人。

我知道这种时候必须振作全队的士气，在我大声问队员们这次比赛的口号时，他们异口同声的回答让我又回到了昔日的状态中！是的，胜利，是比赛的惟一目标！

瓦卡现在的样子看起来是不可能再参加比赛的了，这便是说下面要由我来带着大家去夺得他们久违的胜利。

当我们入场的时候，嘘声四起。的确，不败的卢卡队和不胜的比萨德队之间的对决……就仿佛是特意表演的闹剧一样。

比赛激烈地进行着，但卢卡队作为最强的球队实在有着强劲的实力，我们一直处于防守的位置，根本无法发动反击。我想如果不是我自己的经验，可能早已经输得不成样子了。

上半场近结束时，我的必杀球技冲破对方大门，整个球场一片哗然。

下半场开始，观众忽然大声叫喊起瓦卡的名字，他竟然又站了起来！并正朝着球场走来。

有了瓦卡的配合，虽然卢卡队拼命展开凶猛的反击，但大局已定，眼看胜利就在眼前了。

解说员用难以置信的语气向全场观众报道着比赛，在失败了二十年之后，比萨德队终于第一次获得了闪电球联赛的冠军！

正当我们想要击掌庆贺时，一些意想不到的事情发生了。四下里忽然出现似曾相似的鱼形怪物将我和瓦卡包围起来，我和瓦卡连续杀死十几只怪物才摆脱了纠缠，却看到观众席上也出现了无数凶恶的怪物，观众们正四下逃窜。

一切便仿佛那一天一样，比赛，逃亡的人，是“辛”终于追着我来到这里了吗？

奥隆熟悉的身影出现在面前，他从容不迫地杀死逼近他身边的火龙，连表情都未有改变。瓦卡用看待神一样的目光看着他。奥隆叔叔。真的也是那个跟随大召唤士布拉斯卡的守护者奥隆吗？我不愿意再想更多了。

逼近我们的怪物纷纷死于我们手上，但四处出现的怪物仿佛无穷无尽一样，越来越多的怪物在城市里袭击着市民。

当我们感到束手无策的时候，骚动的人群却一下子安静下来，大家的目光都集中到看台的最高处，那里站着的正是新爱本总祭司西摩亚，只见他不慌不忙地施展出召唤手印，一个外形恐怖的召唤兽从地下慢慢升上来，那些四处肆虐的怪兽在那独眼召唤兽的光芒照射下纷纷消失，一会儿全部的怪物都被清理干净。人们大声欢呼起来。

这年轻的教宗只凭这一件事就牢固地树立起自己的权威。

当西摩亚微笑着走下高台的时候，我注意到他怀有深意地注视了尤娜一眼。而此时尤娜正为他超凡的召唤能力感到由衷的崇敬。

我记起奥隆还在我的身边，于是转身过去质问他那天发生的怪事的来龙去脉。

周围仿佛忽然变得暗下来。

我感到眼前的奥隆有些奇怪的地方。

“你究竟是谁？你认识我父亲？”

“是。”

“你也认识……尤娜的父亲布拉斯卡大人？”

“是。”

“不可能的！怎么会这样？！”我大叫起来。

“很奇怪？10年前我、杰克和布拉斯卡一起打倒了‘辛’，之后我独自到了扎那尔港多照顾你的生活，现在把你带来斯彼拉，有什么奇怪。”

“为什么？为什么要带我来这里？”

“那是你父亲的要求。”

“我父亲！他还活着吗？”

“你可以认为他还‘活’着……”

“你想说什么？”

“他已经没有人的身体……但意识还在。如果你接触到那个的话，就可以感受到他的存在了。”

“我不相信……”

“杰克就是你所见到的‘辛’。”

“不可能，怎么会是这样！……怎么会这样？”

“我会把真相告诉你的……你也许不相信，也许会大哭一场，可事实是不会改变的。跟我来吧！”

“若我说‘不’呢？”

“那样……你的故事将到此为止。”

“又怎么样！”

“那本是你的自由，跟不跟我来完全是你的选择，没有人能够强迫你。”

我生气地大声诅咒着这该死的事情和该死的选择。

“你看起来并不是很高兴跟着我？还是你在害怕？”

“我们还能回到扎那尔港多吗？”

“这要看杰克了……”

我跟着奥隆，发现自己又回到了原来站立的地方，刚才是怎么一回事？

我们回到咖啡厅，尤娜她们正在议论着我们是否回到了扎那尔港多。当奥隆表示想成为尤娜的守护者的时候，大家都露出难以置信的表情，尤娜更是激动不已。当尤娜问起我父亲杰克的时候，奥隆只是回答他已经有10年没有见过他了，这让我知道奥隆目前还不愿意让别人知道我父亲和“辛”的关系。所以我什么也没说。

尤娜看出我的情绪很低落，她叫我和她一起来到远离人群的地方。

“你看起来很沮丧，我也经常有这样的心情。召唤士和召唤兽是这个世界所有人的希望，所以我们自小就要学会承受这些巨大的压力。每当我心情不好的时候，我就试着强迫自己大声笑出来。你可以试一下这个方法。”

我知道我的事情并不是大声笑就可以解决的，可是我没法拒绝尤娜的好意。

虽然最后我笑得很难看，很勉强，可是总算稍微改善了一下心情。

看到我傻笑的样子，尤娜自己也笑了起来，也许她的笑容才是真正让我放松的原因。

在这个世界，我毕竟已经不再像以前般孤独了。

夕阳如血

球赛结束，见到了奥隆，下一步，是去寻找下一个寺院基泽寺了。

现在我们踏上的就是名为米亥恩街道的长路，800年前米亥恩君主建立的赤斩众实力在很短时间内骤然扩大，曾经引起艾本教上层的不安，为了消除教方的疑虑，米亥恩君主为基泽寺开辟了这条路。从此赤斩众得到教方的信任，并改名为讨伐队，成为艾本教的下属组织。

途中我们看到了米亥恩的石像，那里的老人家对我们说了很多关于他的传说。

之后我们来到一片废墟跟前，那老人竟然已经在那里了！他走得真快。

“你们知道眼前这是什么吗？”那老人忽然问我们。

“看起来是被毁坏的城市。”

“不错，我看到这废墟时确实地感到了‘辛’的强大，我们的力量对于它来说实在可以算是微不足道。”

“我觉得人类一定可以打倒‘辛’的！”尤娜回答。

“很好！你会是个伟大的召唤士。方才忘记介绍，我的名字是梅秦，我一生都在四处旅行寻找历史的真实。可惜无论在哪里，‘辛’总是会夺去人们的笑容……一切都将拜托在召唤士的身上。”

一队陆行鸟骑兵从身边走过，上面的两名女骑士好心地提醒我们最近这里出现了专门袭击陆行鸟的怪物，让我们小心。

“为什么我们不帮着消灭那些怪物呢？”我提议。

“为什么要呢？”奥隆质问道。

“如果不的话，人民会不安吧！”

“人们都会不安……”奥隆的语气忽然变得感慨。

“怎么了？”

“……杰克以前也经常这样说话，所以我和布拉斯卡总是麻烦不断。”

继续前行，在另一个石像前我们见到了身着绿衣的召唤士布鲁凯米莉，她好像早就知道尤娜会由

此经过般。为了加快尤娜的训练，她提出和尤娜进行一次友谊性的对决，然后使用尤娜的召唤兽和她开始战斗。

能够随心所欲地使用他人的召唤兽的人，这样的人一定不是普通的……我想。

取胜之后，我们沿着大路又走了一段，来到讨伐队守卫的关卡前。

一个小女孩跑过来拉住尤娜的手问她是不是会带给大家“那基节”，尤娜笑着回答她：“会的，只是还要给我一点时间。”小女孩高兴地跑回她妈妈的身边。

“什么是‘那基节’？”我问道。

“那是‘辛’不会出现的日子。在召唤士将‘辛’打倒，到新的‘辛’出现之前的那一段时间就是‘那基节’。人们只有在那时候才能够完全放心地生活，所以那时候全世界都会庆祝。”

“‘辛’会复活的吗？……尤娜的父亲10年前也曾打倒过‘辛’，现在‘辛’还存在着，所以……‘辛’是会复活的。”

“但那不表示不能彻底打倒‘辛’。”尤娜对大家说。

一辆陆行鸟拉的车子停在途中的空地，我们又见到了讨伐队的鲁加和加塔，他们也看了在卢卡的比赛，一见面就大大祝贺了瓦卡一番。但这个祝贺的行为却被后来的讨伐队长官视为偷懒，吓得他们赶紧落荒而逃。

在他们离开之后，我看到一个身穿僧侣袍的少女正向讨伐队说着什么，跟着她失望地走到我们身边。

我们刚才已经从鲁加的口中知道有关这次讨伐队作战的事，那是要使用一个被活捉的“辛”的分身作为诱饵把“辛”引到某个地方进行围歼的计划。看起来这个年轻僧侣正和讨伐队争论这个计划。

那个僧侣的名字是夏莉塔，她告诉我们这次讨伐队决定使用被禁止的机械力量，所以她才努力想要劝阻这个计划的实施。

“不能说服他们，是因为我还不能胜任巡回僧的工作。”她显得有些难过。

“我们都是这样，总要在不断的磨练中成长的。”尤娜安慰她。

经过漫长的步行，终于看到前方的旅舍。大家都感到精神一振，只有瓦卡在看了一眼之后又恢复了无精打采的样子，原来那间旅舍是阿尔贝多族人所开设的。

虽然瓦卡因为对阿尔贝多族的偏见而不愿意进入那旅舍，但奥隆开口说他也很累了，瓦卡自然只好乖乖地跟随大家进去。

我没有休息的心情，独自走到外面。这时候太阳已经落得只剩一半，晚霞映红了天空，耳边清风吹拂，一派祥和的气象。

我迎着橙金色的阳光向西边走去，远处的海面反映着粼粼的金光，整个世界美好得让人心痛。

阳光下，尤娜正独自坐在岸边的草地上，她好像也在为着美丽的景色感动，以至于丝毫没有发觉我走到她身边。

我坐到她旁边的时候她好像吓了一跳，神色有些慌张。为了打破有些尴尬的气氛，我先谈起了眼前美丽的夕阳。

“你怎么会来这里的啊？”我问尤娜。

“真美啊！”尤娜注视着已经不刺眼的落日。

“是啊。”现在的气氛让我很开心。

“看到这样的情景，就好像已经在‘那基节’中了一样。如果每天都能够这样度过会有多好。”

“如果我们打败了‘辛’，就会这样吧！”

“……又一个‘辛’还会出现。”

“那我们就再打倒它！”我受不了她眼中的迷惘和失落，大声说。

“如果真的可以……就真的很好了！”尤娜并没有真正高兴起来。

“反正总有能够对付它的召唤士的！可是‘辛’为什么能够不断地复活呢？”

“因为它要惩罚人类……人的罪一天不被宽恕，它就仍然会存在。”

“人的罪被宽恕？”

“嗯。”

“人有什么罪？就是使用机械吗？不至于那样吧？”

“我不知道。”

“什么？”

“自小我就这样被教导的……什么是对什么是错……实际上我都不知道……太多东西我根本不懂。”

“不要担心，一切都会解决的。召唤士应该坚强起来，是不是？”

“别再谈这个了。”

我们站起来，天色更暗了一些。

“我在比赛的时候，如果分心的话一定赢不了比赛的。做任何事都要全神贯注地去做，想太多事反而会让自己心烦意乱。”

“的确是这样。”

“我一直很奇怪，召唤士怎样才能打败‘辛’呢？”

“……究极召唤，能打倒‘辛’的惟一力量就是究极召唤兽。召唤士的修炼之旅，就是为了寻找自己的究极召唤。……能够赐予究极召唤的‘祈之子’在遥远的北方，等待着召唤士前去唤醒他们的记忆。……那个地方的名字，就是扎那尔港多。”

“扎那尔港多？”

“那是误传，扎那尔港多在一千年前已经被破坏得只剩废墟了。”不知什么时候奥隆来到我们身后。

“真的只是废墟了！？”我问奥隆。

“那就是我所听说的。”尤娜说。

“若你不信，大可以自己去看。尤娜，现在改回去了。”说罢奥隆先转身离开了。

“我们真的能到扎那尔港多去吗？”尤娜问我。

“一定可以的，我们会一起去那里。”

我希望那不是我所想的扎那尔港多。

第二天，我们准备出门的时候外面传来女性的尖叫声，那个袭击陆行鸟的怪物追到旅舍来了！

我们赶到外面拦住那只巨大的陆行鸟猎食者，在杀死它之后，饲养陆行鸟的人出于感激把陆行鸟借给了我们，这样可以逃开一路上的怪物的袭击。

基泽寺院离这里还有很长的路要走，因此我们立刻骑着陆行鸟离开了这里。

在关卡前面我们看到那个长相恐怖的多纳女士正在对着看守关卡的讨伐队员发脾气。但这次显然没人买帐，气得她乱跳但又无法可施，被堵在关卡前。

看起来就连召唤士也不能通过这里。

鲁加和加塔两人拉着一辆装着诱饵的车子从我们身边经过，告诉我们讨伐队的计划已经准备得快完成了，这次肯定可以彻底地杀死“辛”。

我试图跟着他们一起通过关卡，但却被守卫拦下了，果然是除了讨伐队成员之外都不能通过的。

正当我思索着如何通过这里去基泽寺院的时候，身后传来脚步声。回头却看见西摩亚和讨伐队一起向关卡走来。

看到身为教宗的西摩亚来到这即将发生大战的地方，所有人都有些意外。但更让人意外的是西摩亚来到尤娜面前向她行礼致意！这一举动让尤娜不知如何应对。

西摩亚看看眼前便知道发生了什么事，只见他走向关卡前的守卫。

"欢迎西摩亚大人，请容我带您去作战司令部。"守卫早有准备地向他行礼。

"谢谢，在这之前，还有一件事要拜托你。请让尤娜召唤士和她的守护者们通过这里。"

"西摩亚大人……"守卫很为难。

"所有的责任由我来承担。"

"是。"

西摩亚转身再次向尤娜行礼，这次他是邀请尤娜通过关卡。不知所措的尤娜只有向他回礼道谢。

不知怎地，我见到这个看上去彬彬有礼的家伙就感到厌恶，好神气么？我忿忿地看着他的背影说！

"不是神气，那是伟大。"不知死活的瓦卡在我身边纠正我。

弃卒

跟随着尤娜和西摩亚一起来到蘑菇岩街道，这里已经集合了准备作战的讨伐队员们。大群的陆行鸟在安详地踱着步，丝毫不知道即将发生一场惨烈的战争。

"西摩亚教宗到！"守卫的报告声引起了一阵骚动。很难置信绝对禁止机械力量的艾本教宗会和使用机械的讨伐队员站在一起，就连瓦卡也露出疑惑的表情。

"虽然这次的合作可说是有违艾本教义，但相信西摩亚先生一定是为了人民的幸福才做此妥协的。"尤娜说道。

"那也许只是看上去而已。"露露仍然很冷淡。

"那只有他本人才知道。"奥隆说，这时西摩亚正向我们走来。

"果然是奥隆先生，能见到您真是我的荣幸。实在很想聆听先生对于10年前的那场战斗的心得。"西摩亚恭敬地对奥隆说。

"我只是尤娜的守护者，恕我没有时间。"奥隆丝毫不给好脸色，让我非常高兴。

有些尴尬的西摩亚转向尤娜："……呵，奥隆先生还真是很专注呀！"

"请问……西摩亚先生怎么会来到这样的地方？"提问的是瓦卡。"请一定告诉我真话，难道您真的同意这次违背教义的作战吗？"

"的确是这样。不管是讨伐队，还是艾本教，还是阿尔贝多族也好，这次能够团结一致构筑这个'米亥恩区域'用以伏击'辛'，都是为了全人类的和平幸福的。在这里，我并不是以艾本教宗的身份而来，而是作为斯彼拉的一员参加作战。"西摩亚回答道。

"我仍然认为使用阿尔贝多族的武器不是好主意！"瓦卡说。

"我也不知道那些机械怎样，我还没有见过。"西摩亚说。

"如果教宗说明机械的缺陷，也许就可以不使用。"瓦卡试图说服西摩亚。

和第一次见面时的感觉不一样，我觉得能够说出这样的话，西摩亚值得那些教众们尊敬。

西摩亚离开之后，过了一会有讨伐队员过来邀请我们去作战司令部，原来是西摩亚要求的。

我们绕开准备发射的炮台，一路上可以看到陆行鸟骑兵队的鲁加和加塔。加塔被分配到保护基地的任务，此刻他非常不服气地向鲁加抗议，要求让他自己也能够上前线和"辛"战斗，并说那是他参加讨伐队的惟一目的。鲁加不为所动，告诉他必须听从命令。

我忽然有些感慨，为了这些热血青年的一言一行而激动。纵然"辛"肆虐在这整个世界，可是人类从来没有屈服过。

加塔听命离开，鲁加来到我们面前。忽然向瓦卡道歉："瓦卡，有些话或许过了今天没有再说的机会，我要向你道歉。"

"鲁加……不要说。"露露有些激动地拦住他。

"其实……伽珀当时加入讨伐队是因为我的劝说，对不起。"

瓦卡激动地冲上去就给了鲁加一拳，我赶紧拦住他。

当瓦卡逐渐冷静下来，他回忆起以前的事："本来我们一起参加闪电球比赛的……约好谁能在联赛中取胜的话就向她求婚……可是那一天他忽然跑来说要加入讨伐队……"

"他说要想和所爱的人相伴到老的话，他就要先去消灭'辛'。"

"你早就知道这件事了？"瓦卡看着露露。

"在我们离开之前。"露露没有看我们。

鲁加转头命令骑兵队员们到海边集合，接着向我们道别。

"鲁加！……千万不要死掉。"瓦卡大声说。

"你还没有打够吗？"鲁加大声笑起来。

"鲁加！不要去！"尤娜忽然想叫回鲁加。

"不要拦着他，若你想要领悟究极召唤，就像这男子一样，选择自己的道路一直走下去。"奥隆阻止了尤娜。

尤娜选择了什么样的路……很久之后……很久之后我才知道……

我们来到最高处的司令部，瓦卡看到那些机械就生气地上前踢了一脚，但下一秒就见他抱着自己的脚大声叫痛。

"他是因为伽珀当初没有使用他送的剑而带着阿尔贝多族的武器参加战斗才开始那样痛恨机械的。"露露解释道。

"根本没有关系，我只是讨厌违反教义的东西。"瓦卡反驳。

诱饵已经被运到岸边，在笼子里发出可怕的声音。

"完全没有取胜的可能！"瓦卡恨恨地说道。

"不要这样说，这计划虽然违背了教义，可是这是为了打倒'辛'啊！每个人的心里都渴望着打倒'辛'的！"但是尤娜自己的脸上也出现担忧的表情。召唤士的灵觉使她察觉到一些我们所不知道的东西。

"我知道。但我是不会承认机械的！也不会承认其他违背教义的东西！"瓦卡大声说。

走进司令部，一个身形矮胖的黄衣男子看见奥隆就热情地迎上来拥抱以示亲热，但奥隆对他却很冷淡。经过露露介绍我才知道那人就是艾本教四长老之一的基罗古长老，负责统率艾本教僧兵和监督讨伐队。

有人进来报告作战准备已全部完成。

“奥隆，这10年来过得如何？”基罗古问道。

“作战关头，谈这个合适么？”

“有什么要紧？反正失败已是注定的，只是还有一段让他们做梦的时间吧！”

太可怕了，我听到这句话后的第一感觉。

“那么这10年里你究竟在做些什么呢？”

“履行对一个朋友的承诺，到现在还未完成。”

“报告长老，阿尔贝多族正在外面等候命令。”有人进来报告。

“再问你一件事，你见到扎那尔港多了么？”

奥隆淡淡一笑，没有回答。

战斗正式开始，基罗古向笼中的诱饵贯注念力，怪物发出巨大的叫声。尤娜担心地问道：“‘辛’真的会来吗？”

“为了救回它的分身，它会来的。”

“就算没有这些，它一样会来。”奥隆冷冷说道。

就算没有这些，他一样会来……因为他是我的父亲……

作为诱饵的怪物狂暴地挣脱笼子的束缚，冲到我们面前，但被我们成功击倒了。

海面上巨大的黑影透过海水渐渐显现出来，“辛”出现了！

“辛”的身上放出无数的鳞片，那些鳞片被弹到岸上随即变成怪物向讨伐队进行攻击。骑兵队也在这时候发动了突击。

岸边阿尔贝多族的巨型激光炮正在蓄积能量，准备发出致命的攻击。

“辛”在海面上出现，面对岸边的炮火攻击，它在身体周围制造的防御壁尽可以完全抵挡，甚至还可以反弹回来！

“辛”真正的攻势开始，无数的光线射向战场炸裂开来，正在冲锋的陆行鸟骑兵队首当其冲，伤亡惨重。随后更多的怪物出现在讨伐队面前。

战斗果然失败了。

当众人从震惊中恢复时，看见西摩亚正对抗着那只没被杀死的诱饵，很快便结束了战斗。

“其他人呢？”尤娜四处张望。

进攻的士兵死伤殆尽

终于阿尔贝多族的激光炮发射了！强烈的光柱和防御壁之间发生了仿佛静止的对抗。慢慢地防御壁逐渐内凹，看起来“辛”已经没有能力应付几方面的攻击了！

阿尔贝多族人加强了激光的能量以求一鼓作气击散“辛”的防御壁！眼看防御壁内凹得仿佛就要破碎的时候，一阵白光将整个天空笼罩，防御壁将激光柱全部反弹了回去！

阿尔贝多族的炮塔在眨眼间消失，那些操着奇怪方言的人和机械武器一起消失在我们面前。

我看着“辛”杀死那些人，可是却没有力量去阻止它的杀戮。

“辛”在反击之后停了一会，似乎已经满足了造成的战果，转身向深海中退去。

尤娜在我身后，我听到她让大家让开，她想要进行召唤来对付“辛”了！

我忽然间头脑里一片空白，只知道决不可以就这样让“辛”离开，我追了出去。

我不知道我为什么想追着“辛”，当我明白我在追它的时候，我已经在追逐它了。

对“辛”的憎恨，对家乡的怀念，

扎那尔港多……还有我的父亲……

又是那个地方，身边来往的竟是那些阿尔贝多人和讨伐队的队员。我还看到了鲁加。

那个奇怪的小孩又走到我面前，他对我摇摇头，我不知道那是什么意思。忽然一只闪电球直向我打来，我眼前一黑，仿佛到了另一个地方。

“怎么了？”

“你不喜欢训练，为什么不退出？”

“不要胡说了，我很厉害的，你不知道？”

“你总是喝酒，不戒掉就不行。”

“酒？我什么时候想戒就能戒掉。”

“那现在戒吧！”

“什么？”

“你说过你可以戒的，对吧？”

“嘿，我明天再戒吧！”

“为什么不今天戒呢？”

“可以明天再戒，为什么不等到明天？你怎么又哭了……真是……”

我可以感觉到父亲就在身边，可这是不可能的，他已经变成了“辛”……

又死了多少人呢？尤娜将又一次跳起那凄凉的“异界送”，这样的舞还要重复多少次？

只要“辛”还在，她就要不断地跳下去……我想，就是那样……

“你差点回不来了。”奥隆叔叔是我苏醒后第一眼看到的人。

“是吗？”

“很多故事都结束了，但你不行，你的故事还要继续下去。”

“嗯……”我不太懂他的话。

我终究还是不能再回家。

跟随奥隆向岸上走去，正好看见那艾本教的长老基罗古。很奇怪，这次奥隆主动向他走去。

“撤退得很完美，你很满意了？”

“你什么意思？”

“不受教化的异族都死去了，剩下的自然都是驯服的信徒。你的计划还是像从前一样完美。”奥隆的语气中含着明显的鄙视。

尤娜在沙滩上进行着“异界送”的仪式，这一次，这些人却不单单是死在“辛”的手上。

西摩亚来到进行完仪式的尤娜身边，关切地问她脸色为什么这样差，并鼓励她振作起精神，继续为了斯彼拉的未来而努力。

“……我会继续努力的。”

“感到不安吗？请让我成为你可以依托的人吧，就像当初尤娜尼思卡依靠着斋恩一样。相信我们很快就会再次相会，再见。”

尤娜尼思卡和斋恩，是不是当初艾本教的创始人？

我向奥隆坦陈了和父亲“见面”的情况，奥隆告诉我，父亲追逐着我，是想要我杀死“辛”。

我忽然觉得自己的命运早已经被人决定了，浑身充满了无力感。

我们跟着尤娜继续向基泽寺行进，但是现在的我连走路也没有了力气。

奇怪的是往日寸步不离尤娜的基玛力竟然这次也落到了后面，沦落到和我一起被尤娜催促的境地。

“在痛苦的时候，你要加倍努力，才能够再次看到光明。”基玛力对我说。

我吓了好大一跳！基玛力竟然在对我说话！他不是哑巴吗？

“我记得尤娜曾经教我个办法，就是在心情不好的时候让自己大声笑，那方法好像挺有用的，你要不要试试看？”我发现基玛力的内心其实很在意别人，只是一直不善表达才使别人认为他无口无心。这次他主动过来开解我，表示他已经接纳我作朋友了，这让我很感动。

基玛力显然对我的反应很高兴，我想他一定在担心着我会怎样回应他的关心，现在的情况让他迈出了与人沟通的第一步。

“试试看，你也要学会笑啊！”

基玛力有些害羞，但是终于在我的鼓励下作出了他一生中第一个微笑。

真的是很好的感觉，虽然他的确笑得很难看。

我们跑步向前面的人追过去。

前面出现了岔道，我问大家离扎那尔港多还有多远，露露说那要渡过幻光河，经过古雅多族的领地，之后还有雷平原和玛卡纳尼寺院……

“不要忘记我们还要在基泽寺院祈祷啊！”

“我们不能一直去扎那尔港多吗？”我迫不及待地想要看看现在的扎那尔港多的样子。更想知道现在这一切事情的真相。

“不行啊，召唤士的修行是不能省去的，这是得到究极召唤必经的步骤。”

转眼到了基泽寺院，在尤娜他们进去之后，奥隆单独叫我留下，郑重地告诉我不能把我父亲的事告诉尤娜。

“为什么？那你当初又为什么要告诉我？”

“因为我担心有的人会被自己的责任压得哭起来。”

“我才不会哭！”

“怎么我听说你是个爱哭鬼呢。”奥隆大步向寺院走去。

小时候的确是那样……可是现在……现在还是那样……

基泽寺院被岩石完全包裹着，在我们到达之后那些不断旋转的岩石“轰”的一下分开，露出隐藏在其中的寺院，分开的岩石依旧绕着寺院在空中旋转，相互之间还不断地发出耀眼的电光。

在门口，我看到了加塔，他告诉我们鲁加已经死去了，他发现了鲁加残缺的尸体。

这一次的战争，讨伐队伤亡惨重，陆行鸟骑兵队已经名存实亡。一个少年抱着一只年幼的陆行鸟，告诉我们那是他们剩下的惟一一只陆行鸟了，他说他要好好喂养他，将来让讨伐队再建立一支骑兵队。

看到他含着泪光的纯真的年轻的眼睛，我忽有一种想哭的感觉。

在寺院里一个名叫依萨尔的召唤士接待了我们，他对布拉斯卡非常仰慕。后来他离开的时候，他作守护者的弟弟告诉我们要小心，这里最近有很多召唤士失踪。

走进试练之间，再次遇到多纳和她的守卫者，那个像牛一样的家伙好像很崇拜奥隆，傻傻地上来和奥隆说话，让人惊讶的是一向冷漠的奥隆竟然破例地和他握了手，让那家伙兴奋不已，也让多纳极为不快。

这次尤娜又取得了新的召唤兽，但她从试练之间出来的时候也显得更加疲惫了，我不知道再下去她还会遇上什么样的试练，可是我知道我不想要她再这样下去了……我也知道，我什么都帮不上。

晚上，尤娜努力用她的白魔法为伤兵们疗伤。

早晨，大家都在门外集合了，但尤娜还迟迟未到。大家竟然都没有去叫她的意思。

等到尤娜慌张地从寺院中冲出来的时候，大家都笑了起来，就连一向不苟言笑的奥隆也加入了取笑“贪睡的召唤士”的行列。温馨的气氛洋溢在我们之间。

既已通过基泽的试练，我们就该准备渡过幻光河了。

路上再次遇到隆佐族的人，他们好像知晓召唤士失踪的事，讥笑基玛力也要成为让召唤士失踪的守护者了。

接着再次遇见那自称布鲁凯米莉的中年女召唤士，这次她依然和尤娜进行了一次指导式的战斗，事后更教了一些增强召唤士威力的方法给尤娜。

光幻如星

来到幻光河边，天色已近黄昏。

河面上有许多魂在漂浮着，发出微弱的光。那些魂不时地汇聚到水面上的紫色花的周围，露露告诉我那就是幻光花。

夕阳映照在河面，金光和魂发出的白光交相辉映，有一种梦幻的意味。

尤娜蹲下指着那些小小的紫色花朵说：“那些就是幻光花，到了晚上的时候，幻光虫们栖息在幻光花上……”

“就好像花在发光，看上去整条河仿佛是天上的星空。”露露以少有的感慨语气接道。

幻光虫不是真的昆虫，只是人们对那些聚聚散散的魂的称呼，因为这里靠近异界的入口，所以才会有这样多的幻光虫栖息在河边。

对于召唤士来说，幻光虫具有特别的意义。它们是召唤士与“祈之子”沟通的媒介，帮助召唤士的心灵进入沉睡的“祈之子”的梦中，被唤醒的“祈之子”在这个世界中实体化之后，就是我所看到的召唤兽。

这就是召唤的真实……

天色昏暗，幻光虫开始在河上飞舞，幻光河仿佛自沉睡中醒来，开始发出奇幻的光，和远方的星空连成一片，再也分不清楚。尤娜的身边也萦绕着这些默无声息的幻光虫，她们之间仿佛有着神秘的默契。一种亲密的联系。

“太美了！打败‘辛’之后大家一定要再来这里啊！”我大声建议。

奇怪的是这次没有人回应我，就连尤娜也没有。她连头也没有回，只是静静凝视着河水中星光和幻光交相辉映的景色。

我那时候不知道自己说错了什么，但是一下子变得沉重的气氛让我确信自己说错了话。

瓦卡拍拍我的肩膀，告诉我要渡过这条宽不见岸的大河只有借助斯柏夫才行，我以为那是说什么大船。但瓦卡却指着远处挡住最后的阳光的巨大黑影……我本来以为那是山的！它逐渐向我们走来，天哪，大得出乎我的想象！坐在它的额头的是一个绿色皮肤的青蛙族，看起来巨大的斯柏夫的脾气却非常温驯。但它慢慢从我们身边经过时，地面还是产生了一阵阵的剧烈震动！

“我们就要坐着这东西过河吗？”我有些兴奋，又有些害怕。

“是啊！”瓦卡回答我。

“我很久没有乘坐斯柏夫了呢。”尤娜说。

“你坐过吗？”我奇怪地问道。

“十年前和基玛力一起坐的，”她转向基玛力：“还记得吗？”

“是啊，那时候你掉进河里被斯柏夫用长鼻子救了起来，后来还故意连着跳进河里3次，让我很担心。”基玛力说。

“对不起啊！”尤娜脸红地移开视线不看我们。

“不，只要你开心就好。”基玛力还是一板一眼地说话。

“十年前我还住在圣贝贝鲁，在父亲准备打倒‘辛’的时候才离开那里。”尤娜向我解释。

圣贝贝鲁宫是艾本教的权利中心，斯彼拉最大的城市。

“杰克当年第一次在这里看见斯柏夫的时候，吃惊得拔剑砍伤了一头。”奥隆忽然对我说。

“啊！”我被吓住了。

“那时他喝醉了，把斯柏夫当成怪物来砍，结果害得我们要付出所有的财物来赔偿那斯柏夫的主人。……那以后杰克就戒了酒，好像当年被他砍伤的斯柏夫到现在还在工作着。”奥隆说起当年的事，变得好像另一个人。

我们到达了乘坐斯柏夫的地方，却看到陆行鸟骑兵队的队员正和人在争执什么。一问之下才知道那是因为主人不让陆行鸟乘坐斯柏夫，所以队长就不同意地和他吵起来。

最后队长决定不乘坐斯柏夫，绕过河去。但队员们担心地说那样路很远，而且有地方根本没有路。

“没有路的话我们不会开出路吗？”队长大声说。

没有路的话，我们不会开出路吗？我脑中不断回想着这句话……

乘坐在巨型的古怪生物斯柏夫身上，我们开始横渡幻光河。

在我们到了河的中间时，瓦卡让我看下面的河水。

河水中赫然竟是一座被淹没的城市！

“那是1000年前的城市了，那时的人们因为掌握了先进的机械技术，为了表现他们的能力，就在这条河的上方建起了一座悬空的城市，作为机械力量的象征。”瓦卡停了停，“但是最后整个城市都沉没了，放任地使用机械，就只会带来这样的后果。所以艾本教严格禁止机械的使用。”

奥隆听到这些低低哼了一声，转头眺望远处的河面。

“可是闪电球的球场不是在使用机械吗？”

“有些机械是许可使用的，艾本教有详细的规定。”

“那1000年之前，发生了许多次使用机械的战争的。”尤娜看着远方说。

“战争中使用的武器不断地升级。全世界都卷入战争中……”

“但是忽然有一天‘辛’出现了，它毁去所有的机械和武器……战争结束了，‘辛’却留了下来……”露露说。

瓦卡又恨恨地咒骂起那些仍然使用机械的阿尔贝多族人。

但这时身下的斯柏夫忽然摇晃了起来，我们开始站立不稳，在混乱中，一个蒙着脸的人一把抓住尤娜把她拖进水里！

我立刻跳进河里，瓦卡骂了一声“是阿尔贝多的家伙”之后跟着跳下来。

尤娜被关在水中一个机械中的玻璃舱里，由于我们的靠近，那机械开始攻击我们。

在我们眼看取胜的时候，那机械丢出几个手榴弹，等我们逃开之后机械已经停止下来，看起来控制它的阿尔贝多人已经逃走了。我劈开玻璃舱门，把尤娜救出来带回斯柏夫身上。

大家开始讨论这次事件的起因。瓦卡认为是阿尔贝多人在输球后的报复，但露露却想起之前基玛力的族人说过的话，最近会有很多召唤士失踪。联系到刚才的事，难道是阿尔贝多人在进行的阴谋吗？

“不管是怎样，只要我们保护好尤娜就不会再有事了！”我说道。

尤娜看到奥隆正阴沉着脸，不敢说话，只是用唇语对我说“谢谢”。

终于到了岸边，经过眼前的森林就可以到达古雅多族的领地，现在离扎那尔港多越来越近了。

我看见一个人躺在河边，便走过去看能不能救醒他。我刚拍了他一下，那人就醒了过来，看到她娇小的身形我才知道原来是个女士。

她脸上戴着有些恐怖的面具。但在她慢慢除去包在身上的那层古怪外皮之后，那张熟悉的脸使我一眼认出她就是那次救过我的琉库！

“你还好吧？琉库？”

“不好！”她很累地跪伏在地上喘气。

“你怎么啦？怎么会弄得这样惨？”

“都是你做的好事啦！”她气愤地指责我。

“……刚才在水里机械里的人就是你？”我想起她很善于使用手榴弹。

“我很痛啊！”她揉着自己的额头。

“你们为什么要袭击尤娜？”

“那只是个误会，本来……”

这时瓦卡走过来，好奇地问我们是不是认识的。我想到瓦卡讨厌阿尔贝多人的程度，吓得不敢说话。

幸好尤娜她们也跟着过来了，我赶紧向她们介绍：“这个就是当初在海里救我的人。”说完我偷偷瞟了一眼瓦卡，暗示尤娜她们不要提起琉库阿尔贝多人的身份。

瓦卡听说琉库曾经救过我，马上很真诚地为此像琉库道谢，让我十分感动。

跟着琉库跑到尤娜身边不知说了什么，她们抛下一句“女孩子的私下谈话”就远远离开我们到旁边讨论起什么事来。

过了一会尤娜走到奥隆面前告诉他琉库也想成为她的守护者。奥隆听后把琉库叫到面前，审视着她的眼睛，过了好几秒之后他好像确认了琉库的内心没有邪恶的思想一样，立刻表示他不反对，只要尤娜同意就可以。

这样琉库自然加入了我们，我虽然还是不太明白为什么尤娜这样就答应了让琉库加入我们，但是琉库开朗乐天的性格一定会让大家都很快乐的。

很好笑，瓦卡对陌生人琉库十分的友好，但他又那样仇视阿尔贝多族。

婚约

我们来到古雅多族的领地，传说中古雅多族是因为靠近异界入口的缘故使树木的因子和人类因子混合而产生，因此古雅多族的人看起来具有明显的植物特征。

在一位古雅多族的老者出来迎接我们时，我发现和他相比，西摩亚还算是非常像人的……那老者自称是古雅多王室的辅佐老臣，这次是特地出来迎接召唤士尤娜的。

等到我们见到西摩亚之后，才从他的话中知道他的妈妈是普通的斯彼拉人，因此他也可算是混血儿，这解释了为什么他看上去比较像人的原因。

西摩亚看上去不是做事拖沓的人，他首先取出一个记忆晶球让我们观看其中的影像。

那里面记忆的正是我的家乡——扎那尔港多的样子！

诡异的事情发生在我们眼前，繁华的街道上来来往往的人们全然无视于我们的存在，就仿佛我们根本不曾存在过一样。直到那些人笔直地穿透我们的身体继续行走的时候，我才意识到眼前的都是幻影。

“千年前的繁华都市，扎那尔港多。她便是生活在那里。”西摩亚仿佛自言自语般说道，跟着像是为了解释我们的疑惑，眼前的场景变成了一间屋内。

那里面的两个人，西摩亚介绍说就是创立艾本教的尤娜尼斯卡和她的丈夫斋恩，斯彼拉首先找出对抗“辛”的方法的人。

“‘辛’的力量，是只有拥有‘爱’的人两颗心结合的永恒之爱才能够制御的，所以只有尤娜尼斯卡和斋恩二人当时才创造出究极召唤的方法将

‘辛’打倒。后来的艾本教一直带领着世人对抗万恶的‘辛’，而究极召唤已经成为所有召唤士毕生追求的目标。”

“并非所有相爱的人都能够对抗‘辛’的，尤娜，我们却正好是拥有这能力的人……为了斯彼拉的未来……我想请你答应我的求婚。”

尤娜被这句话吓坏了，赶紧离开西摩亚回到我们身边找了杯水喝下去，但她的表情明显地表露出她的失措。

“……他向我求婚……”尤娜求助似的告诉我们。

“真的吗？！”我惊讶地叫起来。

“你应该知道尤娜的使命。”奥隆对跟随尤娜来到我们身边的西摩亚说。

“当然，尤娜小姐的……不，是召唤士的使命是让斯彼拉得到和平与幸福，但仅仅打败‘辛’并不能做到，要为斯彼拉饱受创伤的人们带来光明……这正是作为艾本教宗的使命，因此我才会冒昧地向尤娜小姐提出……”西摩亚以他一贯的优雅姿态向我们解释他的动机。

“斯彼拉不是剧场，观众或许会被眼前短暂的迷梦所陶醉，但事实是不会被掩盖的。”奥隆似乎在说着一些深奥的事。

“但是作为演员，每个人都应该尽自己的义务的。”西摩亚说罢走到尤娜面前，“不必现在就给我回答，但还是请你认真考虑一下这件事。”

尤娜低头不语，奥隆催着大家离开。

“尤娜小姐，我期待着来自你的好消息。”西摩亚对着我们的背影说。

“究竟是为了什么呢……你要留在这个世界？”西摩亚低声对走在后面的奥隆说。在奥隆停下来的时候，他又换过嘲弄的语气：“真是失礼，我们古雅多族天生对异界的气息敏感一些的。”

我走到奥隆的身边想要找出所谓“异界的气息”的痕迹，但却被沉默不语的奥隆一把推开。跟着奥隆转身离开了这里。

“大召唤士的女儿尤娜与古雅多族族长西摩亚，以艾本的名义而超越种族的结合，的确会对斯彼拉产生很大的冲击。”露露看着坐在一边的尤娜说。

“说笑吗……我们不是要赶着去扎那尔港多的？”我故作镇定地提醒大家。

“语气很奇怪……紧张？”琉库对我怪笑。

“哪有？只是当前除了打倒‘辛’之外的事情都是次要的吧？”我赶紧分辩。

瓦卡长叹：“这么会发生这样无聊的事呢？”

“很无聊吗？”一直沉默的尤娜问道，“如果这样的结合可以让斯彼拉的人民不再悲伤的话，就不会是无聊的事了。我从来没想过这样的事，必须要认真考虑才行……”

“你不是认真的吧？”我大惊。

“结婚的话我们的旅途就会结束了吧？”琉库靠近尤娜盯着她的眼睛说，总觉得她们之间有特别的亲密关系。

“……修行……会继续下去，西摩亚先生一定会了解的，我是召唤士，打倒‘辛’已经是我的使命。”尤娜又露出那种淡然的笑容。

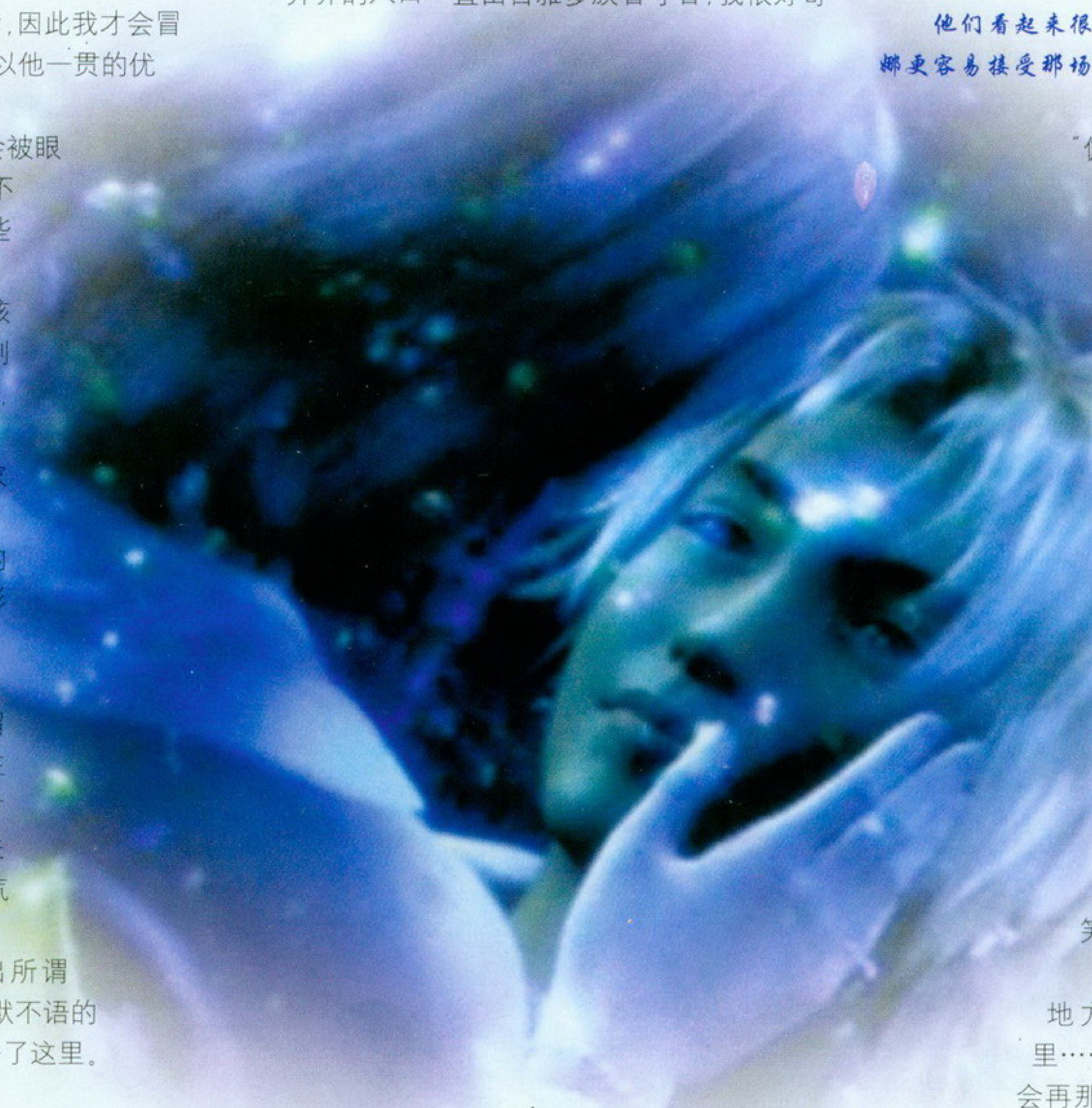
“跟布拉斯卡一样。”奥隆低低地说。

……

“我要去异界一次，去见我父亲一面再作决定。”尤娜站起身来。

我觉得好突然，从来没有听说过尤娜喜欢过西摩亚，但她却好像并不排斥西摩亚的求婚一样。

异界



异界的入口一直由古雅多族看守着，我很好奇为什么在异界就可以看到已经死去的亲人。后来才知道那是由于人心中的思念和异界产生共鸣，使死者的灵魂凭借着幻光虫而实体化。

在异界的门前，奥隆好似有些不适的样子，随即他坐到地上，对我们说他在外面等着，将不和我们一起进去。

“那只是你害怕异界的原因吧？”我笑着问。

奥隆沉默了一会：“为了决定未来的道路而凭借逝去的力量，像异界这样的地方是不适合我的。”

“是啊，只是凭借着幻光虫和自己心中的记忆见面而已，真正的记忆是在心里的。”琉库也决定留在外面，只剩下我追着尤娜她们进入那神秘的异界。

异界的门很奇怪，是那种仿佛存在却又有形无质的东西，我迟疑地伸出手想要触摸它，但是手却穿越了我所看到的……

异界，充斥着黄昏的色泽，汹涌奔流的金色物质却又表露出一种难以言谕的辉煌，那些纯净的魂流喷薄而下，宣泄到峡谷的底部，接着向远处流去。

我们脚下的圆形台座此刻悬浮在空中，四周空荡荡的没有一点东西连接着它。

周围是灿烂的云霞，远方，在魂流流去的地方，静静悬浮着一轮散出淡淡光华的月亮。

海天之间被无数巨大的柱子联系着，就在这样一种死一般静谧中透着妖异生气的地方，生存着那些逝去的人么？

虚空中逐渐浮现出人影，变得越来越真实，尤娜面前站立的两个人应该就是大召唤士布拉斯卡和他的妻子了，他们正温柔地看着自己的女儿。

他们看起来很幸福……我知道这样也许会让尤娜更容易接受那场婚姻，但是，我什么都不能做……

“伽珀！”

那是瓦卡的声音，显得很激动，我回头看到他面前的虚空中同样浮现着一个年轻男子的身形，他看起来的确有点像我，但是不同的是他现在在微笑着。

“我没有立刻赶来这里见你……很抱歉。……现在我已经退出球队了，这次我们比赛终于获胜……我现在是尤娜的守护者，我见到了一个跟你很像的家伙，现在他跟着我们一起守护着尤娜。”瓦卡即使对他弟弟说话也很拘谨。

我知道他是在说我，那个微笑着的男子却仍旧没有说话。

“我一直想，你也许还在某个地方活着……但终于亲眼在这里……在异界看到你了。今后我就不会再那样胡思乱想了，你在那里还好吗？我刚刚提到那家伙现在使用着我送给你的那柄剑，你不会介意吧？”

我看着手中那闪着蓝光的剑，一个属于另一个人的剑……

从光滑的剑身的反映可以看到露露，她这时也在看着伽珀，但却没有靠近瓦卡这边。

我走过去，看着仿佛首次出现这样明显的哀伤情绪的露露。

“……他死了，我却仍旧活着。”

露露没有转头，甚至没有改变姿势，但那些话又分明不是自言自语。

“我想我应该认真想一下自己的人生，不能再这样做梦一样继续下去。”

“你还是那样在乎伽珀吗？”我试着和她交谈，“比如瓦卡？我觉得你们之间……”

“你怎会想到瓦卡的？”

“我只是感觉到……”

“不要说这些自以为是的话了！你这样的小孩总是以为自己很懂得女孩子。”露露有点慌乱地截断我的话。

露露再次抬头看着伽珀：“再见了，伽珀……虽然从来没有好声好气跟你说话过，可是……当时我真的很开心……”

我走向尤娜，她的父母这时候正逐渐在消失，散成无数的幻光虫。

“我决定了。”尤娜对我说。我很奇怪在那一刹那我还可以笑着问她决定了什么。

人的行为本来是常常会叛逆自己的心的。

“很多年前，我父亲打倒‘辛’的消息到达圣贝贝鲁的时候，人们狂欢的情景至今还在我的心里清晰地存在着，那时候大家都露出了发自内心的欢笑。……或许‘辛’被击败的消息对于这个世界才是最重要的。”

“……你现在就回去吗？给西摩亚答复？”

“在我们离开之前，怎么你都不想看看自己的父亲吗？”

我的父亲，在这里是看不到的。

我们又站了一会儿，但是没有什么变化，尤娜失望地说：“唉，果然还是没有出现。”

若是出现的话……若是真的是“辛”……我就应该向尤娜和整个斯彼拉的人们道歉……

不对！为什么我要为那个人向别人道歉呢！

我大声说：“爸爸最讨厌了！”

尤娜惊讶地看着我：“你那样讨厌自己的父亲吗？”

“如果不是他，我和妈妈就……”

妈妈出现在我的面前，这时我知道了在异界里的确会随着人的思念出现幻象的。

“好美丽啊！”尤娜赞叹着。

我意识到一点不对的地方，妈妈并没有经过“异界送”的仪式，怎么会在异界出现呢？

“除非是本来就在异界中生存，但那是不可能的。”

是的，不可能是那样，我现在好好地活着，我的家乡是扎那尔港多。

我记起了许多事，从前每次爸爸从外面回来，妈妈就会抛下我跟他在一起，即使我去叫她也会让我等待着。

只要爸爸在，妈妈就不会注意到我。我讨厌那个人，可是在他离开的时候，妈妈就会变得惆怅。

在那次他失踪之后，奥隆就来到我们身边。邻居们说相依的鸟儿，飞出去的那只死去的话，留下来的那一只也会跟着死去……

妈妈离去之后，我越来越憎恨他……

“妈妈！”

“等我一下啊，就过来。”

“快回去吧！不然那小子又要哭了！”

为什么，他会那样讨厌我哭……

妈妈变成了幻光虫消失了，我从回忆中醒来。

“我很差劲吧？”我不知道刚才自己表现得有多失态。

“不会啊，没有那回事！”尤娜立刻说。

“好失败！”我转头对着妈妈消逝的虚空大笑起来。

那只是不想让人看到自己的眼泪。

我们离开异界，但在我们走出那道无形的屏障的时候，一个身影从异界里面追出来，仿佛要穿透那层障蔽。

“杰斯科·古雅多大人！”门口的侍卫惊叫起来。

“似乎是迷失的魂啊！”奥隆叹了口气。

“怎么办呢？”尤娜不知所措地问。

“你送他回该去的地方吧！”奥隆说。

尤娜迟疑地走到障蔽之前，那身影的动作变得更加激烈，似乎在忍受着巨大的痛楚想要冲破屏障一样。

“开始吧！他已经不是杰斯科·西摩亚大人了！”露露催促着尤娜。

尤娜依言施行了“异界送”，那身影渐渐消失，只是消失前奋力抛出了一个记忆晶球给尤娜，尤娜收起了它，没有把这件事告诉别人。

瓦卡不解地问起杰斯科出现的原因，尤娜说可能杰斯科在死去后并没有被送到异界，但露露却告诉我们那也有可能是死去的人凭借着强烈的念力造成的现象，杰斯科作为古雅多族的族长，自然具有这样的能力的，但究竟是什么原因使他这样眷恋这个世界呢？却没有人知道。

尤娜说她要去见西摩亚，奥隆提醒她有关杰斯科的事情是古雅多的问题，不必我们插手。她答应了之后便离开我们走向了大厅。

我们各自散开等待。我走到露露身边问她对尤娜的事情有什么建议。

她没有停下脚步：“旅行仍会继续，那样不管发生什么都是一样的。”

“就只是这样？尤娜会喜欢西摩亚吗？”我失望地说。

“人们可以依据各种理由结婚。”

“为什么这样说？”

“结婚不必要有感情。”露露淡淡说道，目光瞧着身边的树，“打倒‘辛’是为了斯彼拉人们的幸福，结婚也是同样的目的，这对尤娜来说没有什么

不同。只要她有这样的觉悟……什么感情都是不必要的。”

“……这样吗？”我感到很困惑，“我不明白为什么。”

“如果尤娜结婚……我会希望她可以嫁给自己喜欢的人。”露露说。

“就是这样才对啊！”我赶紧附和。

“但是如果她真的要和自己喜欢的人结婚……我还是一定会反对。”

“为什么？你说的我都不明白啊！”

“……对不起，你还是忘记我所说的吧。为什么将来你会知道，现在不要逼我说出来……也许是杞人忧天……但我还是提醒你不要喜欢她。”

我仍旧不明白，为什么她和瓦卡都这样劝我。

“好好珍惜那份心情吧……知道我们的旅程结束。”露露转身离开了我。

我又在村子里见到那名叫夏莉塔的巡回僧，她告诉我西摩亚刚才已经出发去了玛卡拉尼亚寺院，并说西摩亚就是那里的僧官长。

而这时，尤娜正在对着大厅里杰斯科的画像行礼告别，看起来她有了一些心事。

虽然大家询问尤娜发生了什么，但她显然在掩饰刚才发生的事情。但她说谎的能力实在太差了一点，以至于每个人都可以发现她的言不由衷。

“走吧！”尤娜转身率先走上通往雷平原的路。

雷落之原

雷平原本来是人迹不至的地方，因为那里永远不停地发生雷击。

传说中一个名叫贝卢克的男子利用被艾本教排斥的机械在平原上建造了很多座可以躲避雷击的中继塔，让人们可以通过这座阴霾密布的可怕地域。但最后在一座塔完成的时候他自己却被雷击中了。

这样他的名字就和这些避雷塔一起流传了下来。

现在我们就站在这雷电交加的平原边缘，要到达玛卡拉尼亚寺院，就要穿越平原才行。根据露露和瓦卡的介绍，只要及时地躲到避雷塔附近，就不会被雷击中了。

一声巨响在耳边发生，只听到琉库的尖叫跟着响起，原来是身边发生了雷击。

这一路在琉库断断续续的尖叫声中度过，其间还发生几次抱住我的腿吓得发抖的事情，让大家大感头痛。

在半路上我们看到了一间旅舍，琉库像是发现了天堂一般坚决要求留下来休息，看到她那可怜的样子连奥隆都受不了地妥协了，于是大家决定先休息一会儿。

进入旅舍之后，尤娜先向服务员要了一间房间，说她有些累了便独自进了房间。

对她这样反常的举动大家都感到疑惑，不过没有人出声询问，这段时间来尤娜的确好像有了什么心事一样。

我见到琉库还是蹲在地上不敢动弹，不禁笑起来：“你这么怕雷吗？”

“……小时候，我在海里遇到怪物的时候，亚尼哥哥使用雷魔法救我……可是却打中了我……从那以后我就很害怕打雷了……”

她说话的时候声音还是颤抖的，一副害怕到极点的样子。童年的阴影果然会对人的一生产生巨大的影响。

“不过你哥哥用的方法倒没错，水属性的怪物的确应该用雷系魔法应付的。”露露一本正经地说。

这时旅舍的老板听说了我们的事情，赶出来和奥隆打招呼，原来他也是阿尔贝多族人，10年前就和奥隆在“那基节”上认识了。

“当年承蒙照顾。”奥隆仍旧毫无感情地说话。

“不要这样说啊！对身受重伤的人怎么可以不管。不过第二天你就悄悄离开实在很让人意外。一般人受那样的伤能活着就很幸运了！”他打量着眼前的奥隆，似乎想确信奥隆是不是具有什么特别的能力一样。

在林老板离开的时候，我听到他和其他的客人们议论着有关于艾本教宗将要结婚的事情，原来这件事已经传播得这样广了！

我想到尤娜现在不知道怎样了，便径直去她定下的房间找她。

但在门口我却听到她在和一个男人说话的声音！我好奇地将耳朵贴在门上想听清楚，可是门却忽然打开了，我实实在在地坐到了地上！

站在门口的尤娜同样很惊讶地看着我：“什么事啊？”

“啊！没什么事情！”我窘迫地回答。但跟着就看见她手上拿着的记忆晶球上正浮现着杰斯科的面容，刚才说话的男人莫非就是他吗？

尤娜看出了我的疑惑，解释说那是杰斯科向她留下的遗言，只是有关于他的儿子的。

在我埋头想着这件事的时候，尤娜拿着那晶球跑了出去。我没想到她因为说谎导致的脸红会给我带来麻烦，直到瓦卡冲进来勒住我的脖子的时候我才意识到孤男寡女要时刻避嫌的道理，好在瓦卡也知道我是很纯真的好孩子，在我解释之后便放开了我。

第二天，仍然雷声不断。

琉库烦恼地握着自己的手，自言自语着“雷还没有停”之类的话，额头冒汗的样子让人很好笑。

“不要想这雷会停下来。”奥隆说着已经开始向外走。

“啊！”我们立刻听到琉库的尖叫声。

“你还是走吧！这雷是永远不会停的。”奥隆的话再次打击到琉库。

“我知道！但你不必说得那么坦率吧！你应该用温和的语气来鼓励我才对！喂！你在听吗？哼！我才不会输给你——！”奥隆已经走远了，所以她这番叫声只是让我们大笑而已。

临走的时候一个男人为我们照了一张相，但他随即走开了。

我们一直向北走去，在接近出口的时候，尤娜停下脚步转头问我们："大家……赞同我吗？"

瓦卡回头问道："怎么？"

尤娜低下了头："我想听听大家的意见。"

但大家都没有说话。

琉库见大家想停下来，急得大叫，力荐我们应该走出雷平原再讨论这件事。

奥隆指着旁边的一座避雷塔，告诉我们可以到那里去。

尤娜点点头，向避雷塔走去。

我有不太好的感觉。

"……对不起……我要结婚了。"尤娜低着头告诉我们。

我果然没有猜错。但是听到这句话我还是很难受。

"果然是这样。"露露按着自己的额头说。

为了斯彼拉，为了艾本，还是为了杰斯科·古雅多，这些都不重要……决定已经做出了……

"但我们的旅程会继续下去。"尤娜郑重地说。

"那就行了。"奥隆转身继续向目的地走去。

我抓住他，"只要旅行继续，就什么都不必在乎了吗？！"

"不错，只要和'辛'的战斗继续下去，召唤士有决定自己行为的权利。"

我无力地放下手来。的确，在世人的生死面前，个人的情感不应该拿出来的。

"尤娜，不能和西摩亚教宗再商量吗？结婚是很郑重的事。"瓦卡走来说。

"……我不知道，但我想我已经考虑得很清楚了。"

琉库走到尤娜面前，这次似乎不再畏惧雷声了。她将手放在尤娜的肩上，"尤娜……如果真的有那样的觉悟……你一定可以成功的。"

尤娜也用手扶着琉库的手，低声说："不要紧的……你放心吧。"

什么是"对不起"？
什么是"没关系"？
什么是"觉悟"？
什么是"权利"？
我不懂别人的想法，整个世界仿佛离我越来越远，就好像同伴们都离我远去，斯彼拉只剩下一个迷惑的我。
感觉到我自己仿佛孤孤单单一个人的时候，我感到很难受。

"不管怎样，我们先要赶到玛卡拉尼亚寺院。至于尤娜和西摩亚的事情那是她自己的决定，守护者的使命只是保护召唤士的安全。"奥隆率先走上前进的路。

我惊觉到大家都已经上路，赶紧追上去。

终于走出了阴云密布的雷平原，眼前的玛卡拉尼亚森林花草丛生，生机盎然，与了无生气的雷平原比起来简直像是天堂一样。

我看着琉库雀跃地走近森林，自己却怎样也开心不起来。

奥隆示意我留在后面，我正想远离大家。

"你在担心尤娜？"

"我能够不担心吗？"

"如果你将结婚的承诺看作交涉的筹码，那就会变得简单了。"

"怎样交涉？"

"这不是问题……西摩亚这人本来就是个出色的演员，一定会配合我们的。"

"就算这样又如何呢？"我还是不觉得有什么不同。

"尤娜有事情瞒着我们，我们不知道的事情。"

"我们不值得信任？"

"错了，她只是想一力承担所有的事情。"奥隆加快了脚步，因为我们离大家已经很远了。

"是啊！我感到她就是那样的女孩子。"

奥隆注视着远处的尤娜，用一种我不曾听过的语气说："她是个倔强的孩子，自小便不懂得娇柔造作。总是想尽办法保护身边的人……将来……需要人守护的时候，你必须要勇敢地去面对。"

奥隆说完话的时候已经走到了大队伍跟前，我呆了一呆，随即加快脚步追上去。

琉库埋怨我走路太慢的时候，我看着前面正默默行走的尤娜，一种莫名的感情又自胸中升起。

很荒诞的感觉，觉得尤娜说的婚礼并不是真正的结婚……只是我们的旅行中一个小小的仪式而已……

我们正在森林里行进的时候，那个牛一样的巴顿迎面走过来，满脸焦急地问我们有没有看到多纳。

原来多纳一走进这森林就失踪了，现在巴顿显得很慌张。

经过奥隆的训斥，巴顿了解到守护者在任何时候都不能慌乱，恢复了冷静并决定自己独自去寻找多纳。

召唤士不断地失踪，究竟是什么原因？

琉库看着巴顿离去的背影出神，好像在想什么事情。

往事

"等一下！"奥隆忽然出声叫住我们，跟着走到一棵树前，挥刀向树根砍去。

奥隆说有东西给我们看，可是这种中途浪费时间的做法一点都不像奥隆会做的事。树根虬结的地方被奥隆砍出一条路来，我们被他招呼一起走过去。

地上是静静的水流，一直向前方延伸，水面上漂浮着淡淡的紫色水雾，前面一片宽阔的水面上生长着一棵很粗大的树。

"这些水里凝聚了多年来蓄积的思念，所以看起来和普通的水不太一样。"奥隆一边在前面开路一边对我们说。

"这些水凝结之后就会慢慢形成晶球了，在这种记忆蕴集的地方很容易出现奇怪的怪物。"

他话音未落，前面的水中就出现了一颗变换不定的巨大水球，跟着就开始向我们攻击。

战斗中那怪物会不断地改变自己的属性，这场战斗中露露充分表现出她的冷静，运用各种属性之间的相克性，最终我们还是击败了那怪物。

破碎的水球中落下一颗记忆晶球，奥隆拾起它交给我，说道："这是10年前杰克留下的记忆球，你看看吧！"

记忆晶球中的影像变得越来越清晰，里面的确记叙着10年前的事情。

"你在干什么？"这是奥隆生气的声音。跟着就出现了他10年前的样子，那时候他很年轻，两只眼睛都很明亮地瞪着我们的方向。

"没什么啊！这么长的路途，会有很多有趣的东西啊，我把它们都记录下来，将来回去的时候就可以给我的老婆孩子看啊。"这正是我父亲老是傻笑的声音。

"你以为我们现在是在游玩吗？"奥隆更加生气。

晶球中出现了布拉斯卡的背影，尤娜认真地看着他。

"……不管怎样……你要学会照顾你自己了……就这样。"

"……最后做出这种认真的样子，一点说服力都没有。"我呆呆说出这句话，但心里感觉却很奇怪。

"那不是'做'出来的，那时候大家都有了……觉悟。"

"觉悟？"

"杰克那时候整天嚷着要回去扎那尔港多，一路上到处拍摄景色说要带给你看看……但和布拉斯卡一起旅行地久了，了解了布拉斯卡的想法，了解了斯彼拉之后，就决定和布拉斯卡一起挑战'辛'……"

"那时他就不想再回家了吗？"

"每个挑战'辛'的人都要有那样的觉悟……"

我觉得……父亲定是因为找不到回家的办法才会有那种觉悟的……或者，他是没办法开口说要离开一路来的战友……

我不愿意多想下去，开口催大家继续我们的旅程。

但在大家都动身离开之后，奥隆却留下来单独和我说话。

他告诉我，我的父亲其实很爱我，但他自己却一直很苦恼自己不懂得表达爱我的感情。

"不要说这些让我脸红的话了……"

"我只是把自己知道的说出来。"说罢奥隆离开了我。

我呆呆站在原地。

一直以来，我都觉得父亲是夺去妈妈的最讨厌的人，从来都没有意识到……他也是我的父亲。

"唉，这次布拉斯卡是以同'辛'作战的召唤士身份出发的，可是怎么看起来总是好像在乘黑逃跑呢？"

"不用介意这个，太多人送行的话会影响我们的斗志。"这是布拉斯卡在说话。

"也许，等我们回来的时候就会热闹得多了，那是人们会夹道欢迎凯旋的英雄吧！"

布拉斯卡的眼神在瞬间变得悲伤起来，但随即恢复了正常。

"走吧，天已经快亮了。"画面暗了下去，布拉斯卡转身离去。

跟着画面又亮起来，这次父亲和奥隆一起出现在镜头里，而布拉斯卡让他们靠近的话表明他们是在合影。可是奥隆看起来还是一副极不情愿的样子。

父亲开始笑，但奥隆却转过身去。

"你这样讨厌我吗？"父亲抓着头，跟着转向布拉斯卡："布拉斯卡，你也是想把这些当纪念品送给尤娜吧？"

"对啊！"不苟言笑的布拉斯卡竟然也笑了起来。

尤娜眼中闪着泪光。

奥隆开始不耐烦地催促他们两人，跟着用暴力手段制止我父亲继续胡闹。伴随着布拉斯卡的劝告声晶球又黯淡下去。

"他们当时还那样开心吗？"我嘀咕道。

"还有一段！"琉库说。

我又尝试着释放记忆影像，现在画面是在我们脚下的树根。

父亲用他一贯的盘膝姿势面向镜头坐着，他向我们挥挥手："你看到这个的话，说明你也来到这个世界了！"

"我现在不知道怎样才能回去，但是你千万不要为这个也哭。"

"算了……我知道你现在一定还是正想着哭，不过那时候我也帮不了你了。"

"但你要学会不要一遇到不能控制的情况就想到哭……因为你……是我的儿子，你会明白吗？"

"咳……那个……就这样了！"

地处北方的玛卡拉尼亚森林连接着的就是一望无际的雪原。积雪终年不化，而著名的玛卡拉尼亚湖，因为天气的原因，也总是常年结着冰，人们可以在湖面上自由来往。

我们在途中的旅馆休息一晚，第二天便赶到了玛卡拉尼亚寺院。

迎接我们的还是西摩亚的管家多梅尔，他已经得知了尤娜愿意接受求婚的消息，一见面便向她祝贺。

他更告诉尤娜西摩亚很赞同她结婚后继续旅程的条件，跟着让我们留在外面等候，他带领尤娜先行进去。

"守护者永远都是站在召唤士一边的，照你自己的想法去做吧！"在尤娜犹疑的时候奥隆出声道。

听到他的话，尤娜终于点头一笑，转身随多梅尔进入寺院。

"尤娜！"我在后面叫了一声，但当尤娜转过头的时候，我却想不出应该说什么，只好吹起口哨——我以前教她用来为我打气用的。

出我意料，尤娜也回应我吹了一声……原来她这段时间里偷偷练习过……

尤娜刚刚回头的时候，阿尔贝多族的人忽然从四周出现包围了她们，我们立刻冲上去保护她。

听到奥隆说这里交给我们，多梅尔道谢一声就想带着尤娜进入寺院。但尤娜却挣脱了他的手回到我们身边，这次阿尔贝多族显然是志在必得，竟然带来了专门封印魔法和召唤兽的巨型兵器。在琉库的指点下，我们首先击破了它的弱点晶球，跟着很容易就击败了它。

但这时站在高处指挥的男子却和琉库争吵起来，他们说的阿尔贝多族语言虽然很难听懂，但"召唤士"、"守护者"这样的词却很清楚就可以分辨出。

听到琉库的和阿尔贝多族人说话，瓦卡气愤地质问她为何懂得阿尔贝多族语言，不知究竟的琉库

脱口说出自己就是阿尔贝多族人！刚才的指挥者就是她的哥哥！

听到这些瓦卡愤怒至极，看到我们毫不惊讶的样子他明白我们早已经知道，更加气愤我们瞒着他这件事。

"为什么让反艾本的阿尔贝多族跟我们走在一起？！"他质问我们。

"什么叫反艾本？"琉库毫不示弱地反问他。

"你们肆无忌惮地使用那些禁断的机械！知不知道为什么'辛'会出现？就是因为人们使用机械！"

"是吗？给我证据！"

"这是艾本教义指明的！"

"我要的是确实的证据！"

……

决裂

奥隆打断了他们的争吵，提醒他们该去寻找尤娜了。跟着问琉库地上阿尔贝多族留下的那些雪橇还能不能使用。琉库抛下还在生气的瓦卡开始修理地上的雪橇，但瓦卡却坚决不愿意乘坐这些“阿尔贝多族的东西”。

“真奇怪！一知道琉库是阿尔贝多族人就变成这样……之前大家不是相处得很好吗？”我忍不住问瓦卡。

瓦卡忽然不说话了。

“我不了解斯彼拉，更不了解阿尔贝多族，但我知道琉库很好很善良，琉库就是琉库！”

“露露……”瓦卡转头询问露露的意见。

“你不觉得这是了解阿尔贝多族的机会吗？”露露说道。

看着大家都不赞同他的意见，瓦卡气得远远走开。

“不要管他……现在他还不能接受这些。”奥隆说道。

“对不起。”琉库起身低头向我们道歉。

“这本来就不是你的过错。”露露安慰她。

沉默的基玛力率先跨上一副雪橇，独自朝着寺院的方向开去。

我们跟着一起上路。留下顽固的瓦卡徒步跟在后面。

露露和我坐在一起，她为瓦卡的事情向我道歉。

同样是艾本教教化下的人，露露就可以很自然地接受琉库，而瓦卡却显得那样顽固。

露露说那不仅仅是因为教义的缘故，实际上瓦卡一直认为弟弟的死是因为使用了阿尔贝多族提供给讨伐队的武器。

我知道这一切都是因为“辛”……我的父亲。

我不由低低咒骂了一声，但当露露问起时，我只好推说那是自言自语。

“‘辛’究竟是什么东西变成的，你知道吗？”我问她。

“我没有听过人这样问过……‘辛’是对人们罪孽的惩罚，究竟怎样去面对一直是依靠人们自己心的选择，从来没有人想更多东西的。”她笑了笑：“你果然是从没有‘辛’的地方来的。”

转眼到了寺院，守门人拦住琉库不让她进去，奥隆冷冷告诉他琉库也是尤娜的守护者，这让守门人发了好一会呆。的确，阿尔贝多族人当上守护者，很难想象的事情啊！

我们进入房间，但是一个女性僧侣忽然慌张失措地从里面冲出来，一个记忆晶球从她的手上滑落到地上。

“这也许就是尤娜最近烦恼的原因。”奥隆说刚才那僧侣说这是尤娜行李中发现的东西。

杰斯科的形象出现在晶球上。

“我将要说的全是可怕的事实，以古雅多族的名义起誓。”

“我的儿子西摩亚，他的心已经被黑暗之火支配，我无法了解他邪恶的思想缘由。但他已经利用了艾本，利用了古雅多，利用了召唤士来进行他可怕的计划。斯彼拉面临着灾难，我可能已经死去，被我的儿子亲手杀死……我没有能够保护好我的儿子和他的母亲……看到我的人啊，请阻止西摩亚……我的儿子……”

“原来是这样，尤娜太谨慎了。”奥隆说着就向寺院深处走去。

瓦卡还在犹豫着，叫一个笃信艾本教的人置疑最高的精神领袖十分困难，我放弃说服他了。

基玛力一手推开拦路的僧兵，我们向里面冲进去。

瓦卡也跟了过来，奥隆对他说：“看情况再作决定吧！但你还是要有心里准备。”

“我……我现在头脑里一片空白。”瓦卡笑容呆滞。

“若真是教宗有错，那也没有选择了。”露露冷静地说。

我们赶到里面的房间，却只看到西摩亚一个人。

我拔出剑，这时西摩亚请我们保持安静，因为尤娜正在和“祈之子”沟通着。

祈祷之间的门打开，尤娜走出门来。看到我们，不由问道：“怎么了？”

“我们看到了那记忆晶球！”我脱口说出。

“是你杀了他？”奥隆转向西摩亚问。

“看起来尤娜小姐早已知道一切了，那么为何还要答应回来呢？”

“……那只是为了阻止你的阴谋。”尤娜走向我们。

“哦……竟然是为了制裁我来呢。真可惜，这只会牺牲了你这些忠心的守护者……”西摩亚说着靠近尤娜。

“那么尤娜只好冒犯了。”尤娜注视着手中的法杖，神情肃穆。

西摩亚显然不准备放过我们了，他召唤出了那只曾经在卢卡出现过的可怕召唤兽。

尤娜也发动了召唤，一幅轻纱自空中飘落，随即眼前出现巨大的冰柱。在冰柱耀眼的折射下逐渐显出一个女子的面容，接着冰柱骤然炸开，一个浑身散发逼人寒气的女性出现在战场上。

这次尤娜得到的是冰之女神希瓦的力量。

西摩亚倒下的时候说了一句奇怪的话：“现在……连你也要舍弃我了吗？”

眼见艾本教宗死去，大家都感到一阵失落。这时西摩亚的管家多梅尔出现，见到西摩亚的尸体，所有跟随进来的人都露出惊怒之极的表情。

“尤娜，送他离去吧。”奥隆对僧兵的阵仗视若无睹，径自对尤娜说道。

“住手！我们不需要叛教徒的帮忙！”多梅尔拦在西摩亚尸体面前。

尤娜无力地跪倒在地上：“……叛教徒。”

“不要难过，我们可以向他们解释的！”我只好这样安慰她。

但是当多梅尔用力将那枚记载着杰斯科遗言的记忆晶球砸得粉碎之后，我们意识到一切已经没有转圜的余地。

基玛力第一个亮出武器，我们一路杀出寺院。

想不到一来一去之间，我们已经成为四面楚歌的叛教徒。

古雅多族会召唤各种怪物进行攻击，最后的拦路者是一个巨大的雪人，我们虽然没有被它打败，但它最后的攻击却使整个地面裂开……原来我们仍旧是在玛卡拉尼亚湖上。

大家都陷了下去。

艾本庇佑……那些人看到我们死去一定会这样说吧？

我相信我们大家不会有事……可是想到刚刚的事，头就会疼起来……

醒来时我们已经身在玛卡拉尼亚湖底。

原来玛卡拉尼亚寺院完全是建造在湖冰之上，寺院下方有一棵巨大的柱子承载着寺院，此刻尤娜已经沉沉睡去，基玛力守在她的身边。瓦卡到现在还不能接受自己成为“叛教徒”的现实，琉库对他不时的控诉目光不屑一顾。我走到尤娜的身边，这时琉库跟了过来，对尤娜的身材大加赞赏，同时憧憬起自己将来也会成为美女之类的美好未来，但是

基玛力老老实实一句"琉库就是琉库，就这样也很好"的话气得她暴跳不已。

尤娜醒来后，提及今后的修行，那就必须得到艾本教圣贝贝鲁宫承认她的召唤士资格才行。虽然奥隆认为召唤士真正需要的只是和"祈之子"接触，并非一定要得到寺院的许可，但瓦卡和露露这次不约而同地提出反对，加上尤娜也是这样的想法，我和琉库没什么意见，所以最后决定还是要去圣贝贝鲁宫向麦加总祭司解释这次的事件真相。

周围响起神秘的歌声，也许一直都有歌声只是没有注意到而已。

奥隆记起我的父亲也曾经唱过这首歌，但我其实早已知道，以前在寺院里就已经听出那是我父亲唱过的歌。

"是啊，我印象很深，他唱得难听极了。"我回答道。

"你也一样。"奥隆笑了起来。

"你听过我唱吗？"我大吃一惊，"我以为我已经很小心地避开人的。"

有时候我也会想起他，那时候就会偷偷坐在甲板上唱这首歌。可惜他始终没有回来，一直到妈妈去世都没有。

我问奥隆当初他是怎样来到斯彼拉的，但他只是看着远处，却不回答我。

我知道的……联系斯彼拉和扎那尔港多的只可能是"辛"，如果我们打到了它，就再也回不去了……

忽然湖水震动起来，"祈之子"的歌声也停了，接着我们就看到了"辛"。

"小心它的毒气！"露露的警告声是我昏迷前最后的记忆了。冰水翻腾着压过来，一切都变得模糊。

"辛"就是父亲……这时候我忽然可以淡然地接受这个事实了。

昏迷中我见到了小时候的自己，正抱膝坐在甲板上看着大海。我看到父亲的背影，和他"结束这一切"的声音。

又别家园

我醒来时发觉自己正在一个小水塘里，上岸之后才看到周围一望无际的沙漠，原来我已经莫名其妙地来到了这沙漠中的绿洲里，但是同伴们都不在身边。我感到一种前所未有的不安。

还好，很快就依次找到了奥隆、露露、瓦卡、基玛力和琉库，但是却没有人看到过尤娜。

琉库犹豫不决，最后终于告诉我们他们阿尔贝多族的新家园就在这附近，并说尤娜可能已经被她的族人们"救"走了。

在我们答应决不向任何人透露他们家园的秘密之后，琉库带领我们朝着她所说的家园走去。

在走了半天之后，所有人都变得筋疲力尽了，但走在前面的琉库却忽然惊叫起来，我们立刻奋力追上去。

漫漫黄沙之中的基地现在已经染满了战火，10块防御壁已经有一块被彻底击毁，现在仍然可以听到喊杀声。

想到尤娜可能就在被敌人包围的基地里，瓦卡喊了一声就带头冲了过去。琉库站在那里呆了一呆才跟在后面追来。

到处是怪物和阿尔贝多族人的尸体，琉库跪倒在一名男子的身边，说了一连串我们听不懂的话。那垂死的男子只说出几句话便没有了气息。但那几句话却让大家都很震惊。因为每个人都可以听到其中"艾本"和"古雅多"的音节，而且古雅多族正是擅长召唤魔兽的种族。

"古雅多族真的和阿尔贝多族展开战争了么？"露露难以置信地说。

一个光头男子走近，他先试探了一下死去男子的鼻息，随后抬头对我们说起斯彼拉语："你们是琉库的朋友？现在我们正需要你们的帮助。把侵入基地的古雅多人赶走！"

大家立刻答应，琉库说那人就是她的父亲，阿

尔贝多族现在的族长希德。

四处都被破坏了，不断地有人攻击我们，连瓦卡也发起火来。希德的声音在基地里响起来，琉库说他是通知我们尽快到地底去避难。但是必须要找到尤娜，所以琉库带着我们去召唤士之间寻找。

各处的爆炸声越来越大，瓦卡摇头叹息："这里快不行了。"

听到这句话，琉库忽然停下了脚步看着地面："是的……不行了啊。阿尔贝多族已经很久没有故乡了呢，原来的住处不断地被毁掉，我们只有不断地迁徙飘泊。"

她无声地笑了起来："到了我父亲这一代，他重新鼓起了族人的信心和希望。合力在这寸草不生的沙漠里开创出几百年来阿尔贝多族第一个家园……大家都那么努力地建设它，维护它……可是……怎么会变成这样呢？"

"琉库……"瓦卡拍着她的肩膀想要安慰她。

琉库再也忍不住眼泪，伏在瓦卡身上大哭起来。

一声爆炸将我们惊醒，大家想起还没有找到尤娜。露露问起召唤士之间是怎样一回事。

"那是阿尔贝多族为了不让召唤士死去而建来保护他们的地方。"

"这就是你们四处绑架召唤士的原因？"瓦卡严肃地问她。

"嗯……也许有点多余，可是……"

"我不明白，就算在修行中死去，也比被你们绑架要好吧？不进行修行的话不是就不可能打倒'辛'了吗？即使你们是出于好意，可是召唤士不是有自己的守护者吗？"我问她。

但是大家都保持沉默。

"难道我说错了吗？"

"现在不是谈这个的时候。"基玛力向通道深处走去。

召唤士之间。尤娜并不在里面，但是却看到了多纳和伊沙尔。他们正准备为死去的阿尔贝多族人进行"异界送"仪式。

在仪式进行时，伊沙尔的弟弟问我什么是牺牲品。他说阿尔贝多族就是因为召唤士是牺牲品，才把他们带回这里阻止其旅行的。

"召唤士的安全应该由守护者负责，不应该被关在这里。"我再次下结论。

"一定要！"琉库高声说，看到大家都看着她，她的声音变低："继续的话，即使到了扎那尔港多，打倒了'辛'……尤娜……"

她的声音哽咽起来："尤娜……也一样会死去……和'辛'一起死去！"

我怔怔地看着她。

她悲伤地坐到地上："你一定知道，召唤士的修行是为了获得究极召唤……尤娜一定告诉过你那是打倒'辛'惟一的办法……可是，只要使用了究极召唤，召唤士就会随着召唤成功而死去，你都不知道……"

"不知道的人……是不是只有我！"我愤怒地大声喊起来。

"为什么只瞒着我一个人！"

良久没有声音。

"那不是隐瞒。"瓦卡小心地说。

"我们只是不愿意提起，不愿意过早去面对。"露露说道。

但我却无法平静下来，即使捶打地面至手指流血也是一样。

"露露……尤娜……你说过你把她当妹妹的！还有瓦卡也是！你们为什么不阻止她！"

"你以为我们不想么？"露露声音激动"那是她自己的理想啊！"

"她是在知道一切的情况下选择召唤士这条路的，她早就决心与'辛'一起毁灭的啊！"瓦卡努力用平静的语气和我说话。

有怪物闯进来，伊沙尔与多纳相视一笑，一起迎上去。

"牺牲是很遗憾……"

"可是与'辛'的恐怖比起来……"

"没有'辛'的世界，是整个斯彼拉人民的梦想，即使用我的生命去换，也是值得的……"

我一直对尤娜说，早一天到扎那尔港多去，打败了"辛"……我说了许多在那之后的计划……完全不知道尤娜的心情……

可恨……她总是那样对我微笑……我什么都不知道……

知道父亲就是"辛"的那一天，我们站在山上，尤娜为了让我开心，甚至为我吹我教她的口哨……

和我一起放肆地大叫……

"也许这样说有些奇怪……召唤士和守护者是这残破的斯彼拉的希望，很多人注视着我们……即使失落或者沮丧的时候也不能让人看见……"这是她那天对我说的话，我以为她只是为了劝我……

那一天，我们一起对着天空傻傻地笑。

怪物被击退了，我们从地下通道撤退。

来到全是机械的房间，我看到了那个叫希德的人。

"她在哪里？！告诉我！"我抓起他的衣领问他。

"找到她你又能怎样？"他冷冷回答我。

"……我不知道，但是我说错了话，做错了事，我一定要向她道歉！"

"即是说仍然要拉着她一起去挑战'辛'吗？让召唤士在艾本的引导下一个个死去？！"希德语气不善，接着在我有反应之前就一个过肩摔将我重重摔倒在地上。

"不！尤娜不会死！"

"哼，你可以随便说。"

我冷静下来，盯着他慢慢说道："我说过，我不会让她死！"

希德被我的认真语气吓到，"好，我等你证明给我看。"跟着他走到中央的发光球体边上，仔细观察着上面。

"你知道她的下落？"我惊喜地问。

"不知道，但可以用这艘飞空艇去找。"

飞空艇，是我没有听说过的东西。

希德点头示意船头驾驶座上的艾力克起飞，整个控制室一阵剧烈震动，头上的地面分开，黄沙不住向下倾泻。

飞空艇只在开始时震动了一次，跟着就平稳地向上浮升。

怪物追着我们，但飞空艇一个加速就抛下了它们。

跟着希德又下了一个命令。

不约而同地，飞空艇里的阿尔贝多族人开始唱起了那首熟悉的歌。

い……の……れ……よ……

え……ぼ……ん……じゅ……

ゆ……め……み……よ……

い……の……り……ご……

は……て……な……く……

さ……か……え……た……ま……え……

只不过，这次的歌声除了凄凉，更多了一份悲愤。

"他们……要亲手毁掉家园了。"琉库低头回答瓦卡的问题。

飞空艇两侧发射出导弹，贴着地面向基地飞去，跟着就发生了惊天动地的爆炸。

看着已成平地的家园，琉库和她的族人都开始哭泣，但她的父亲——亲手建设这家园的人却一反常态地仰头大笑。

也许仰头，只是为了不让别人看到自己的眼泪，就好像一直以来的我一样。

我问希德有没有找到尤娜的下落，他告诉我正在使用"能量波检索仪"搜索，应该很快就有结果。

所谓"能量波检索仪"，是一千年前的技术。琉库告诉我，这艘船就是在当初我和她一起探索的海底遗迹里找到的。

"如果救出尤娜会怎么办？像你说的那样终止她的修行吗？"奥隆走向希德问他。

"当然，我绝对不会让自己的甥女白白送死！那就只有让她从此不当召唤士。"

"即使尤娜反对吗？"

"总比死掉好！若谁有意见，就给我离开这里！"希德大怒。

"结束也好。"奥隆淡淡地说。

"甥女？难道尤娜和他有关系吗？"瓦卡偷偷问我。

我狠狠瞪他一眼。

"好！我知道，尤娜就是……尤娜。"瓦卡吓得不敢多说。

这时候检索仪已经找到了尤娜的下落，她正和西摩亚站在一起，露露说他们现在正在圣贝贝鲁宫。

我立刻催促希德赶紧飞过去，希德说众所周知圣贝贝鲁宫的防御是不容忽视的。

"可是尤娜就在那里！我们一定要去。"

"好！就飞过去吧！"希德很欣赏地拍拍我的肩。

露露说尤娜身穿的是婚纱，而西摩亚死而复生也是一个谜。

"那和杰斯科的情形是一样的，由于对这世间有强烈的执念，所以强行留在斯彼拉。"

靠近圣贝贝鲁宫，有怪物进入飞空艇内部，而艾本教守护圣龙也出现并向我们发动攻击，按照希德的计划，我们在甲板上迎击圣龙并杀死了它。但是飞空艇已经受到不少破坏，引擎处已经冒出黑烟。

天空的嫁仪

圣贝贝鲁宫高耸入云，我们在飞空艇上可以清楚看到上面的情况。这时尤娜手捧花束，身着婚纱，正与西摩亚一起从圣宫内部走出，而麦加总祭司正走在他们前面。

毫无疑问现在是在举行一场婚礼，只是尤娜怎么会再次答应西摩亚的呢？看着她一脸的端肃，似乎有什么特别的隐情一样。

但是我们已经没时间仔细考虑了，因为僧兵们已经开始向我们攻击，这时希德下令停止靠近，从船上抛出几根锚链，我们顺着铁链向西摩亚面前滑去！

安全着陆之后我们立刻向高处杀过去，这时飞空艇已经及时离开。就在我们来到尤娜面前时，基罗古举起手中的枪械指着我们，这时我才发现一路上的僧兵们竟然都在使用着艾本教禁止使用的机械兵器！

僧兵把我们包围起来，基罗古的枪口指着我越来越近。在这时刻，尤娜从婚纱里取出自己的法杖指着西摩亚，她眼中蕴积着沉静的愤怒。

"哦，新娘子的表演要结束了吗？"西摩亚微笑道，"你真的想送我到异界去？这样固执……才配做我的新娘。"

尤娜默不作声，但西摩亚身上却慢慢散出幻光虫来。

这样的结果显然西摩亚并没有想到，但因为我们的到来，使麦加祭司可以以此来威胁尤娜，尤娜的计划因此受到阻碍，只好抛下手中武器。

西摩亚这时笑了起来，接着将尤娜拉到怀里强行吻了她，随后下令杀死我们。

基罗古拉下保险栓："对不起了，为了艾本的秩序……"

"所以使用反教义的武器？"奥隆讥讽道。

"那是要因地制宜的。"基罗古将枪口转向奥隆。

"住手！"尤娜不知什么时候已经到了圣宫的边缘，"放下武器，否则我便跳下去。"

考虑了一下，西摩亚示意手下放下兵器。

"你们快点走！求你们！"尤娜向我们大声说。

但这种时候我们怎么会离开？乘着僧兵放下武器的时候我们都冲到了高台上。

"不要担心我，我也会逃走的。"

"下来吧！那种高度你是不可能侥幸生还的。"西摩亚提醒尤娜。

尤娜怒视着西摩亚，用力抹去唇上恶心的感觉。

接着她转向我们，露出一个淡淡的笑容："相信我，我可以飞的……"高空的强风吹着她羽毛般轻柔的衣裳，我感到一种就要失去她一般的恐惧。

"尤娜！不要——"

她将双手合在胸前，慢慢闭上眼睛。身体向后倒下去，我的心也随之倒下去。

我冲到边缘的时候，她已经落下了很远，半空中她的衣服被风吹动，就像白云一般。

我看着她离我远去，痛不欲生。

周围的艾本僧兵和西摩亚也被尤娜的举动惊呆了，整个圣宫寂然无声。

忽然天空飞来那只我初次看到尤娜时她得到的巨鸟，它一个俯冲闪电般追上尤娜，稳稳地将她托起，尤娜在这时仿佛还回头 对着我们笑了一下。

原来她早已有了完善的计划，如果不是被我们破坏的话。但现在这个结果已经很好了，我觉得很好了。

看着身边的僧兵由惊诧转变成愤怒，琉库立刻叫我们闭上眼睛，她扔出了阿尔贝多族特制的闪光弹，乘着敌人短暂失明的时间，我们冲入圣贝贝鲁宫内部，因为基玛力说尤娜一定会去圣贝贝鲁寺院。

在寺院里我们发现了结构精密的机械装置，严厉禁止使用机械的艾本教中枢圣贝贝鲁宫竟然是个由机械构成的地方！

到现在连瓦卡也对艾本教产生了怀疑，我们在

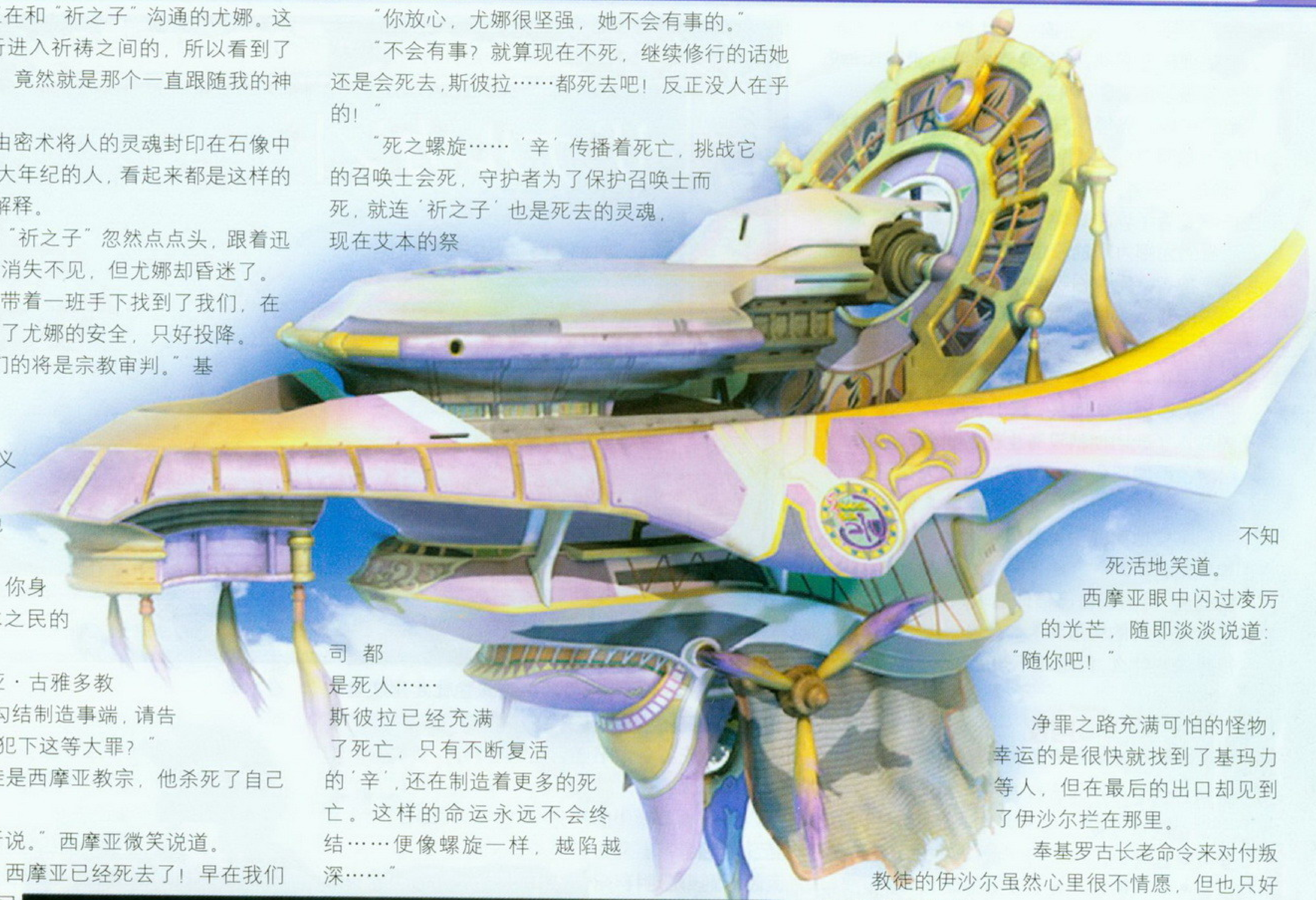
寺院深处找到了正在和“祈之子”沟通的尤娜。这次由于我们是强行进入祈祷之间的，所以看到了“祈之子”的样子！竟然就是那个一直跟随我的神秘小孩！

“‘祈之子’是由密术将人的灵魂封印在石像中形成的，无论是多大年纪的人，看起来都是这样的小孩。”奥隆向我解释。

那浮在空中的“祈之子”忽然点点头，跟着迅速撞向尤娜，然后消失不见，但尤娜却昏迷了。

这时候基罗古带着一班手下找到了我们，在这样的情况下，为了尤娜的安全，只好投降。

“好，等待你们的将是宗教审判。”基罗古得意地说。



“以艾本的名义进行神圣的审判，受审人必须诚实地说出事实。”

“召唤士尤娜，你身上背负着守护艾本之民的使命。”

“你加害西摩亚·古雅多教宗，与阿尔贝多族勾结制造事端，请告诉艾本神，你因何犯下这等大罪？”

“真正的叛教徒是西摩亚教宗，他杀死了自己的父亲！”

“这倒是首次听说。”西摩亚微笑说道。

“不但是那样，西摩亚已经死去了！早在我们和他战斗之前他就已经死去，把死者送到异界是每个召唤士的责任！”

“你是说……死者就应该去异界？”麦加祭司笑起来。

“是的！”

麦加又低低笑起来，“把死者送回异界……哈哈！”说着麦加祭司举起手来，身上开始散放出幻光虫！

麦加竟然也是个早已死去的人！

“麦加祭司是杰出的领导者，即使死去也是斯彼拉不可缺少的人物。”

“被优秀的死者领导远远胜过被庸碌的生者管教。”基罗古笑起来，“说到底，生命总是短暂的梦境，只有随生而来的死才是永恒的。”

“在这个世界，人会死，牲畜会死，草木会死，就连大地也会死——支配着斯彼拉的，只能是死的力量！”麦加祭司说道。

尤娜看着眼前这些声名显赫的人的嘴脸，感到无法理解的悲痛。

“与真实相背，就是叛教者！”

我们被关押起来，我和奥隆在一起。

“你放心，尤娜很坚强，她不会有事的。”

“不会有事？就算现在不死，继续修行的话她还是会死去，斯彼拉……都死去吧！反正没人在乎的！”

“死之螺旋……‘辛’传播着死亡，挑战它的召唤士会死，守护者为了保护召唤士而死，就连‘祈之子’也是死去的灵魂，现在艾本的祭司都是死人……斯彼拉已经充满了死亡，只有不断复活的‘辛’，还在制造着更多的死亡。这样的命运永远不会终结……便像螺旋一样，越陷越深……”

基罗古走来宣布我们的处罚已经决定了，跟着把我们扔进一个深不见底的水池。

他们竟然不知道我是玩水球出身的么？

审判结束了，尤娜被判进入“净罪之路”，但是麦加仍然不放心，派人守在门口防备着尤娜从九死一生的“净罪之路”逃生。

“这件事就交给我吧！”西摩亚躬身说道。

“呵呵！你想帮你的新娘子什么忙吗？”

“因为是我的新娘，因此才想亲自处理。”

“等等，我要和你一起去。”基罗古忽然插嘴。

“为什么？你怀疑我吗？”

“哈哈！谁敢相信一个弑父的人呢？”基罗古不知死活地笑道。

西摩亚眼中闪过凌厉的光芒，随即淡淡说道：“随你吧！”

净罪之路充满可怕的怪物，幸运的是很快就找到了基玛力等人，但在最后的出口却见到了伊沙尔拦在那里。

奉基罗古长老命令来对付叛教徒的伊沙尔虽然心里很不情愿，但也只好和尤娜打了起来。

输了之后，伊沙尔告诉尤娜回到地面的路。奥隆经过他身边时，叫他停止再修行下去。

而这时，我和瓦卡、琉库也经过水底来到地面出口。大家终于又会合在一起了。

正当琉库和尤娜拥抱着庆祝平安无事的时候，西摩亚和基罗古迎面出现。

走到近处，西摩亚的手下僧兵将手松掉，基罗古重重倒在地上，原来早已死去。

奥隆不禁叹了口气。

“你应该谢我救了你的朋友的，这人已经成了权力的奴隶。是我让他得到了解脱。”

“现在他已经可以不再烦恼，而可以永远安息下去。”西摩亚面带微笑，优雅的语调仿佛在诉说着美丽异常的事情。

“死亡就像酣睡，可以忘记一切痛苦。所以……若毁去一切的生命就能够消去所有的痛苦。”

他向尤娜伸出手“尤娜，我需要你的力量，来，和我一起去扎那尔港多吧！”

尤娜立刻后退到我们身边。

“为了得到死之力量拯救整个斯彼拉，必须依靠你的力量和你的生命使我成为新一代的‘辛’，当我彻底毁去斯彼拉的时候，这片被咒的土地才能够得到真正的救赎。”

基玛力一言不发，举起枪向西摩亚冲去。

“难看的家伙，好吧，我就让你安息吧！”

西摩亚的身体渐渐被黑气包围，幻光虫从他身上飞出又聚集成一个蝎子一样的怪物依附在他的身上，而他同时开始变形成一个可怕的人形怪物。

“走！保护好尤娜。”基玛力不敢回头，大声对

我们说。

但是谁也没有动。最后奥隆出声："走吧！"说完带头向出口走去。

走到门口，尤娜忽然停下："不行，我不能就这样丢下基玛力！"

"他是守护者。"奥隆不带感情地说："守护者的生命就是为了保护召唤士的。"

我看到尤娜为难的表情，走到她的身边告诉她我也是守护者，无论召唤士想做什么都会保护她。听明白我的暗示之后，尤娜笑了起来，转身向刚才的地方跑过去。我紧随其后，跟着露露和奥隆无奈地笑笑，也跟着进来。

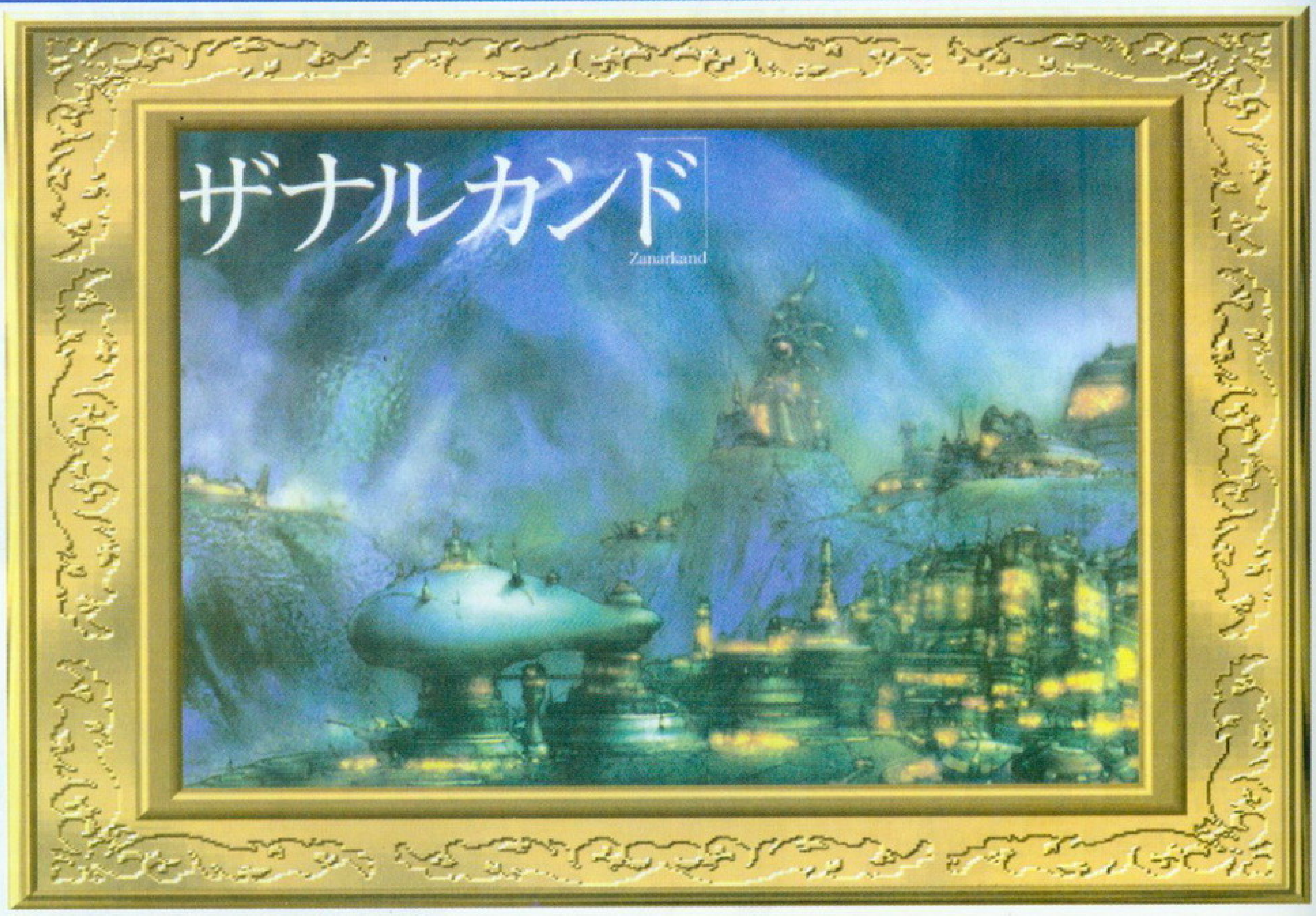
基玛力看到我们回头，露出着急的神情，但我们立刻加入了战团使他没有生气的机会。

这次，西摩亚化成一片幻光虫消失在空中。

我们平安地离开了圣贝贝鲁宫，但是尤娜的心情却很低落。

我知道，当发现自己信仰追求只是一个骗局的时候，会是怎样的失落。

很想做些什么，但是却不知应该怎样去做……



月夜

回到了玛卡拉尼亚森林，这时已经是深夜了，我们只好在这里过夜。

瓦卡和露露的心情同样不好，但是他们并不像召唤士那样自小就遵照着艾本教义修行，因此所受的打击并不严重。

每个人都在担心着尤娜，离开圣宫之后她就一直沉默。琉库说尤娜告诉她自己想要一个人独处。

"这样……"奥隆走到我身边，"这时候不是应该你出场了？"我没想到自己的心事早就被大家看出来，但现在并不是害羞的时候，我立刻站起身去寻找尤娜。

我知道，越是像她那样坚强的女子，一旦遇到承受不了的打击，就越可能遭受比常人更大的创伤……

森林里同样漂浮着闪光的幻光虫，映着天上黄色的月亮，景色比起那次看到的幻光河又多一种迷朦。

我首先看到了站在河边的基玛力，接着看到站在河里的尤娜。

她正看着天上的月亮，完全没有意识我我在靠近。

"不该是这样……大家那样为我牺牲，我也想笑着走完我的旅程的……可是我虽然很努力……"

"不要再勉强自己了……我听到你说的话。"我说话的时候她回头看我一眼，却毫不惊慌。

"全部吗？"她还是看着月亮。

"是……对不起。"我沉默着思考应该说的话，"我说了很多不该说的话……"

尤娜回头看着我。

"我催促你早点打倒'辛'，跟我回扎那尔港多……我根本不知道事情是那样的……对不起……"

"不要那样……我很高兴听你那样说啊！"尤娜笑起来。

她总是这样笑着安慰我，却不管自己心里背负的沉重。

我想不到该说什么，放松身体，让自己漂在水面。

"不要再继续下去吧！'辛'也好，'召唤士'也好，全都忘记，平平淡淡地过日子有什么不好？"

"也许……但大家会很失望。"

"不会啊！起码琉库一定赞成！……瓦卡和露露也是……"

"还有基玛力，他也一定会赞成……"

"是啊，只剩奥隆叔叔，那就交给我吧！"

"如果那样的话，还是我自己去说吧。"尤娜学我的样子躺在水面上："可是……不修行的话……我能做什么呢？"

"扎那尔港多！可以跟我回扎那尔港多啊！不是斯彼拉这个！是我的那个扎那尔港多啊！我们可以借希德的飞空艇回去！"

"对，我很想看你的闪电球啊！在你们那个没有黑夜的扎那尔港多，和无数的观众一起为你加油！"尤娜改成站在水里的姿势，因为她接着就模仿起拉拉队的样子，开始想象为我加油的情景。

"比赛结束后，你会干什么呢？"

"玩个痛快！"

"夜里？"

"你忘记了？扎那尔港多是个不夜城啊。"我闭上眼睛。

"我会到海边看海，一直到朝阳升起……看着街灯一盏一盏地熄灭，星星一颗一颗地隐没……海面上会一下子亮起来，天空、海面、整个城市都会变成玫瑰色的……真的很美啊，我想带你一起去看。"

"我很想……去看……"尤娜的声音越来越低。

"我带你去啊！一起去吧！"

可是这次没有回答，我转头看的时候，就听到泪水滴落水中的声音，尤娜……已经是满脸泪痕……她抬着头……怕泪水滴下被我听到……可是泪水太多的时候……总是会滴落的……

"我没有办法……没有办法去啊！"她终于忍不住哭出声音，"我去不了……"

"尤娜……"我知道，她的心里，若不是已经积聚了太多的伤感和委屈，她不会哭的。

看着她试图抹去眼泪强作欢颜的举动，我再也忍受不了她这样的痛楚，扶着她肩的双手将她拥入怀中，发誓再不让她这样悲伤。

尤娜没有责怪我的无礼，她抬头看着我。月光照下来，她脸上的泪痕还在闪动。

抱着她，我慢慢和她靠近。

月光如水，我们的心中充满无奈的苦楚，却又多出无比的快乐。

只是静静地呆在水里，就可以感受到两颗心的快乐的。

当我们回到岸边的时候，尤娜告诉我她还是要继续旅行下去，我只是点点头。

如果终止的话，总会在心里留下遗憾，就是活下去，和尤娜在一起，我也会笑不出的吧？

“我会跟着你，因为我是你的守护者啊！你不会解雇我吧？”

尤娜笑起来“不会啊，当最后都要依靠你啊。”

我们一起回到扎营的地方，基玛力早已悄悄回到这里，看到尤娜终于恢复了心情，大家都很开心。

“很晚了，早点休息吧！”奥隆挥挥手。

灵峰路

纳基平原多年前曾经是战场，但现在却成了一片宁静的草原。

我们见到了学识渊博的梅秦老人，他告诉我们这里就是1000年前贝贝鲁与扎那尔港多决战的地方。

另外又遇到布鲁凯米莉，这次她仍旧是和尤娜比试了一场。

我们在旅行公司前遇见露露以前的老师卓克祭司，他告诉我们现在由于基罗古的死亡和隆佐族凯鲁克祭司的引退，整个圣贝贝鲁已经完全被麦加和西摩亚控制了。

平原的后边是已经没落的怪物训练场，场主拜托我们帮他收集各地的怪物。

平原的北面就是通往隆佐族领地“灵峰”嘉嘉泽图山的路。但现在我们来到悬桥前就遇上了古雅多族的人，他们召唤出了石头巨人“护法战机”，经过一番苦战，我们终于顺利通过这里。

灵峰入口，隆佐族早已拦在那里，已经引退的凯鲁克祭司率领隆佐族战士挡住我们的去路。

因为我们现在已经是艾本的叛教徒，所以没有资格通过这座艾本的圣山。

基玛力现在终于要面对自己的族人了，多年之前他在和另一个人的决斗中被折断了头上的角，驱逐出隆佐族的领地。现在回到这里，又要再次和以前的对手战斗。

凯鲁克祭司显然并不是没有怀疑麦加和西摩亚的行为，从他引退的行为就可以看出。

当基玛力打败了昔日的对手之后，凯鲁克沉吟了好久，终于下令让我们通过。

但是奇怪的是，当隆佐族人听到这个命令之后，虽然让出了路，却又一起唱起那首祈祷的挽歌来，虽然隆佐族的声音很奇怪，可是那首歌，是任何人都可以辨认出的。

一路上可以看到几处简陋的坟墓，那是召唤士和守护者的，因为这里就是扎那尔港多的前沿，路上的怪物越来越厉害。

再次见到布拉斯卡留下的记忆晶球，他鼓励着尤娜照自己选择的路走下去，而他会一直支持她，不管她怎样做也一样。

过了这座山，就到了旅行的终点扎那尔港多，如果尤娜学会了究极召唤的话，就会在打倒“辛”的时候死去……如果学不会的话，那么在打倒“辛”之前就可能死去了……

我努力想着其他可以打败“辛”的办法，但是我甚至连究极召唤都不清楚。

阴魂不散的西摩亚又出现了，他轻描淡写地告诉我们因为隆佐族想要挡住他，因此刚才花了点时间杀死了他们。

“这种灭族的痛苦是否很难忘记呢？”他转向基玛力问道。

“尤娜，死之螺旋已经笼罩起这片土地了，为了根治这种痛苦，只有帮助我成为‘辛’，毁去这个世界。”跟着他对我说：“那样也等若是救赎了你的父亲。”

他好像已经知道“辛”的一切。

再次杀死西摩亚。但没有人知道是否真正消灭了他。

继续前进，周围的幻光虫多了起来，空中都是那种奇异的光在闪动。

快到山顶时，忽然转过一个拐角，出现在我们眼前的是一面无数“人”堆积起的山壁！

那些人被密密麻麻地镶嵌在山中……也许整座山就是人形成的。他们的脸上还有痛苦的表情，露露说那就是“祈之子”。

身边亮起强光，我接触了出现的光柱之后，又意识模糊了……

“终于又见面了。”

“记得吗？我们在贝贝鲁见过面了。”

“哦，是的。”

“但那也不是第一次……我们……认识已经很久了……”

“对，我也记得那些！但这是哪里？”

“……你连自己的家也忘记了吗？”

瓦卡他们开始催促我，可是当时我什么都听不到。

“这简直就像是梦一样……”

“说对了！”

“真的是梦？！不可能！难道说我这么长时间都是在做梦一样！？”

“不是……你根本不是在做梦……事实上，你自己才是那个梦……”

“你在胡说什么？”

我冲上去。

“很久之前，这里曾经发生过一场大战。”

“使用机械武器的吗？”

“不错，那是贝贝鲁和扎那尔港多之间的战争，一场持续了很久的大战。”

“贝贝鲁的军队装备着先进的机械武器，使崇尚精神力量的扎那尔港多召唤士部队逐渐落入下风……直到全军覆没……”

“召唤士们不能够保全他们的亲人和家园……就好像你现在看到的……只剩下一个躯壳。”

“最后绝望的召唤士和幸存的平民们一起……把自己变成了‘祈之子’，这样他们就可以再次召唤……”

“他们召唤出了‘辛’！是不是！？”

“不是‘辛’，是这个地方……扎那尔港多……那个不夜之城。”

“什么？”

“在他们的梦境里，他们可以召唤出他们心中的记忆……一点一点地……召唤出整个城市的建筑和居民……”

“……包括我吗？”

“不错……不但是你，你的父亲，你的母亲……都是‘祈之子’的梦……当梦终结的时候……”

“你住口！”

“我想你说的都是真的……可是不要就这样让我结束……”

“我们这个梦已经做了太多年了……我们已经很疲倦……”

“除了你和你父亲之外……没有人能够让我们睡去……你会帮助我们吗？”

“正是你们两人唤醒了‘辛’，现在它已经在斯彼拉旋转着死亡的螺旋……”

“我不懂你在说什么……”

“你们仅仅是梦而已……”

“快点醒来啊！”我听到尤娜的声音。

“再等一刻就好了……”

“你们不会是永不终结的梦的……”

我醒来之后，看到每个人都着急地围在我身边，急忙站起来。

我敷衍地回答了大家的问题，伸了个懒腰表示我刚刚真的是累得睡着了。

前面有一段路，需要通过水底打开机关，之后我们就走到了灵峰的另一边。

“终于又来到这里了……我们要小心通过以下的路，她会派遣怪物来测试召唤士的能力。”奥隆说道。

“‘她’是谁？”

“尤娜尼斯卡。”

“尤娜尼斯卡大人？！”尤娜惊呼。

“她正在扎那尔港多等待着，等那些有能力的召唤士。”

“她还活着吗？”

“就像麦加和西摩亚一样。”

“啊！”尤娜再次惊呼。

“你害怕了吗？”

“不，我已经不会害怕任何事了。”

“……你是布拉斯卡的女儿。”

“我也希望我能够证明自己没有辜负这样的身份……在最后的时刻。”

最后等着我们的是圣地的守护龙，把它击败后，琉库大声说她要留下来休息。但奥隆却没有停步的意思：“现在没有休息的必要，我们必须一鼓作气到达扎那尔港多。”

“我不单单是为了休息……我是想多一点时间想一想……”琉库声音忽然低了。

“琉库……”尤娜走到她身边。

“没关系，我在走路的时候也可以想的。”

“我觉得很奇怪。”我自言自语地说。

“我也是。”奥隆出乎意料地回答我：“当我第一次来到这个扎那尔港多，我也有莫名气妙的感觉。”

“我们一路战斗到这里，布拉斯卡掌握了究极召唤，他击败了‘辛’，自己也死去了。”

“一开始我们就知道会是这样的结果……但在真正面对的时候，我却感到害怕了。”

“听到您这样说真惊讶，这不像是传奇守护者啊！”瓦卡吃惊地说。

“传奇？我那时还很稚嫩……你到了我的年龄就会明白了……”

“我当时努力想要改变将要发生的事情，但是什么变化也没有。这就是……我的故事。”

我们又走了一段路，到了一片山崖之上。

映着夕阳，现在就可以看到我们的目的地扎那尔港多了。这座千年前已经成为废墟的城市现在就真实地出现在我的面前，那样地荒凉，完全不像我记忆中生活的不夜都市。

我怀着复杂的心情看着它，却又觉得有些害怕，害怕真实的扎那尔港多会将我所有美好的回忆破坏。

这里是尤娜修行之旅的终点，也是我的故事的最终章……各种感情涌入我的心中，但被我忍住了……那几乎已经无法表达的。

“没有人想过吗！再走下去……尤娜就会……”琉库再也忍不住地哭起来。

“琉库……谢谢你……但是我们已经不能改变已经走下的路了。”

“不要说我们没有办法！我们只是需要时间来想！想不让你死去的办法！”

“如果我停下来仔细考虑的话，可能连继续下去的勇气也没有了。”尤娜看着远处。

“尤娜……”琉库抱着她哭了。

“谢谢你，琉库，真的很感谢你。”

“尤娜……不要说那些……不要那样说……”

“为我问候希德舅舅。”

“……不要！你自己去向他说啊……”

“拜托了……”

“不要那样说话啊……我不应该说那些话……”

“……基玛力，我们走吧。”尤娜平静地说。

但她的心情一定不像表面上的平静，连掉了东西也没发现。

伤别离

我拾起尤娜掉下的记忆晶球，开启了其中记录的影像。

我从来没有想过，在那天，在那个从卢卡离开后的黄昏，我去找尤娜的时候，尤娜竟然是在做些……做这些告别的准备！

“奥隆……我是从基玛力那里听到您的名字的，我一直想见到您，当我真的见到您的时候我真的高兴极了。当您说想做我的守护者的时候我不知道应该怎样感谢您，但现在我知道了，我会用打败‘辛’来回报大家的爱护。既然大家都期待着……‘辛’

就一定会死去……而我……也会死去……这就是我现在说这些话的原因。谢谢，奥隆先生。”

“基玛力……记得我们第一次见面的日子吗？我那时只有7岁。父亲打败了‘辛’，贝贝鲁上下欢腾的时候，每个人那样地尊敬父亲，我高兴极了。但跟着噩梦就降临了……‘辛’死去了，父亲也死去了，我感到无助和孤独。为了逃避人们的庆祝，我逃出了城市，站在贝贝鲁的长桥上看着天空。因为只有天空曾经和父亲道别过……在父亲和‘辛’决战的大地上。那时候你出现了，你说你在寻找布拉斯卡的女儿，那时我有些害怕，但很快我就知道你是怎样一个温和的人……即使你不习惯和小孩子说话。当我告诉你我就是布拉斯卡的女儿的时候，我要你带我到远离贝贝鲁的地方……带我到死者居住的地方……因为我的父亲刚刚死去……在我想到这些时我就开始哭了，因为我知道再也见不到父亲。你什么也没有说，只是抱起了我。当我到了比萨德的时候我又哭了，我不愿意离开你即使你把我托付给寺院。因此你就一直守护在我身边……谢谢你，真的谢谢你。”

“瓦卡，露露……我忘不了我们一起度过的日子，我们，还有伽珀一起玩耍，每一天都那样开心。但当我决心要成为召唤士的时候你们那样地反对我……对不起，我本想将来有一天再向你们道歉的，但那时候你们整天想办法阻止我，后来我生气了。你们是真正地在乎着我，你们真的像大哥大姐一样照顾着我。不……是像真正的哥哥姐姐那样。有些奇怪吧……我爱你，闪电球哥哥瓦卡，我爱你，急性子的姐姐露露。”

“最后……我的新守护者……扎那尔港多的王牌闪电球星。我……我……嗯……我应该是很高兴遇到你，遇到你之前我从没有那样的感觉……那样奇异……我不知应怎样说……我想我只能说那是很棒的感受。很棒……也很痛苦。我不知道怎样说啊……但我很高兴遇到你……但就像我说的……很痛苦……当我想到终有一天我要向你道别的时候。我很害怕……我只想时间就停留在那里就好了……我知道这样的想法很奇怪。我只是……”

但是声音突然中断了，那正是我走到她身边的时候。

那天我一无所知地和她说起美丽的夕阳，丝毫不知道她已经开始考虑自己死去后的事情。

我追上了队伍，在最后的宿营地，大家的心情都沉重起来。

我只是个过客。

夕阳西下，身在天涯。

四下漂浮着无数七色的魂，那些都是千百年来在死之螺旋中浮沉的绝望化成，随波逐流，凄美如花。

决战前夕，终于可以放下武器。曾经生死的战友坐在微弱的火堆周围，共度这可能是最后的一夜。

而这一去，究竟能不能回来，真的没有人知道。

我终是忍受不了这沉默，起身走向近处的山崖，那里可以看到我们最后的目标。

我想要说些什么的，但最后却只是伸出手按了下她的肩膀，一切等到结束吧。

扎那尔港多。

艾本圣殿里充满了飞舞的幻光虫，它们具有将人们的思想实体化的能力，因此我们可以看到很多奇怪的幻象。

看到那些虚幻的人从自己的身上穿过，琉库吓得缩成一团。那些人都是来到这里的召唤士和他们的守护者。

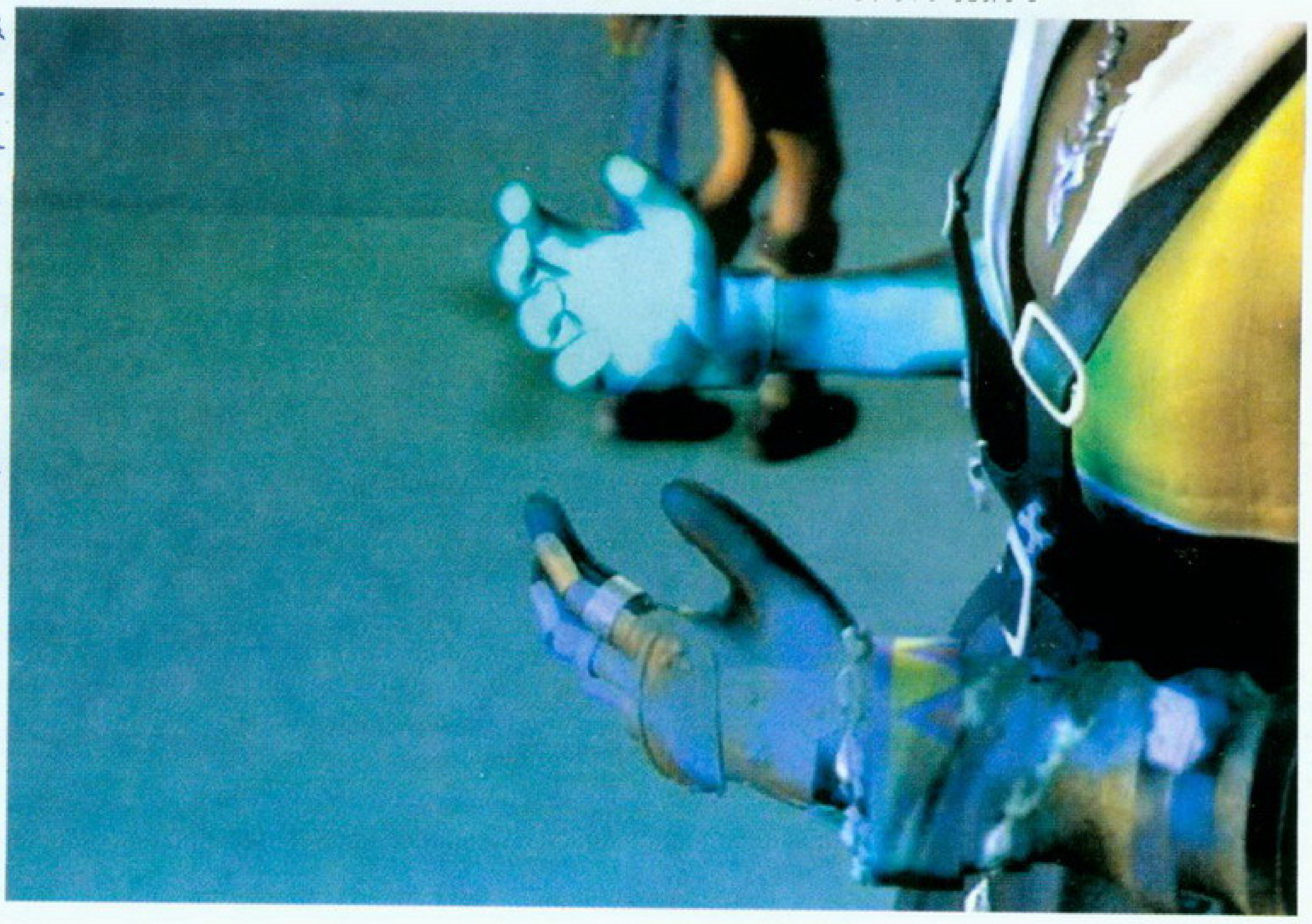
在某个地方，我们看到了少年时的西摩亚和他的母亲。

“不要啊！妈妈！你会变成‘祈之子’的啊！”这是西摩亚在拉着他妈妈的手。

“不要阻拦我……你一定要学会召唤我……去打倒‘辛’。你只要这样做了，那么即使我是外族的女人，古雅多也会承认你的身份。”

“我不管那些人的态度！没有你的话，还有什么重要的？”

“对不起……没时间再耽搁了……”



那个伤心的孩子就是西摩亚吗？

又走了一段路，我们眼前出现了布拉斯卡和我的父亲、奥隆行走的情景。

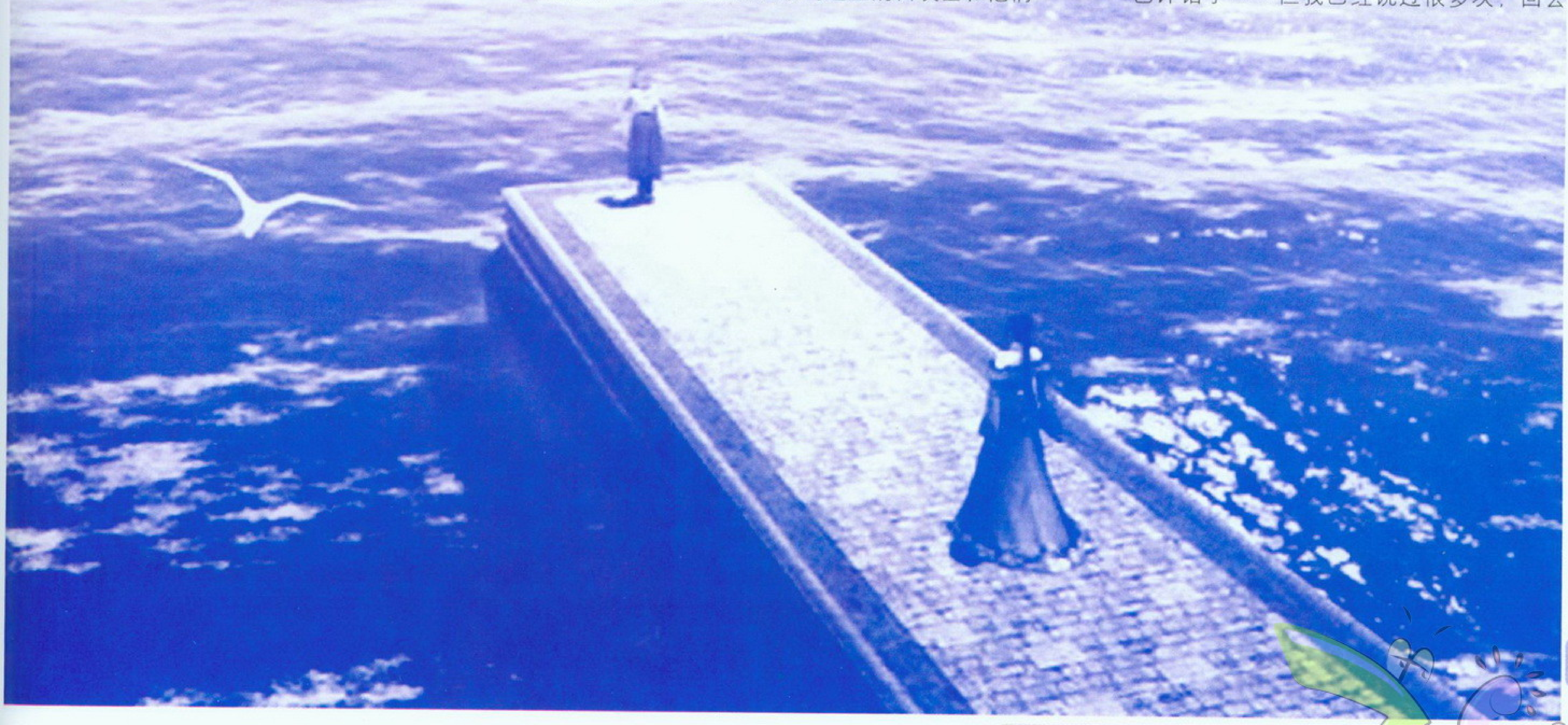
幻光虫记叙了这里发生的一切，因应我们的思念而再现。

“嗨！布拉斯卡，我们真的有必要这样做吗？”

“杰克，你有点觉悟好吗？”

“……我不会再说了。”

“也许错了……但我已经说过很多次，回去



吧！布拉斯卡大人！我们……我们不能让你死掉……”这是奥隆在说话。

“你还有其他的好想法吗？”

“如果我能够杀死‘辛’，就可以为斯彼拉消除笼罩它的悲伤。”

最后布拉斯卡还是没有回头，继续向前走去。

我们击败了等候我们的魔天守护龙，之后到达下面，见到了尤娜尼斯卡。

但是等待我们的是可怕的真相：所谓究极召唤，真的是要将自己最信赖的人变为“祈之子”，再由召唤士放纵自己内心无尽的悲痛和仇恨来召唤出由此得到的究极召唤。当年尤娜尼斯卡将自己的丈夫变成“祈之子”从而打倒了“辛”，这个办法从此流传下来，成为打败“辛”惟一的办法。

她接着把当初我父亲和布拉斯卡来到这里的情景展示出来。

当布拉斯卡下定必死的决心准备进行召唤的时候，奥隆对他说只有活下去才会有无穷尽的希望，才可能真正打败“辛”。

“辛”会不断地复活，如果不改变方法的话，始终只会是无谓的牺牲。

最后布拉斯卡和我父亲让奥隆留在外面，寻找最后的机会。而他们两人则进行究极召唤，期望会出现奇迹将“辛”完全杀死。这样两种办法都可以尝试到了。

我向大家说不能继续这种无谓的战斗了，想不到每个人都同意我的想法。

尤娜尼斯卡为了不让我们自以为是的想法打破几百年来挑战“辛”的规律——因为沿袭旧办法至少可以让人们得到短暂的平静生活，而我们的计划却完全没有成功的保证。

最后我们不得不和尤娜尼斯卡为敌，虽然我也知道她的想法可能才是正确的。

不管怎么样，一定要去尝试才知道。

终末之战

走出艾本圣殿，谁也没想到我们旅行的结果竟然是这样。

天空变黑了，“辛”出现在我们面前。尤娜尼斯卡死去，表明究极召唤从此消失，我们究竟有没有办法对付“辛”？

“辛”看着我们，没有过来，反而转头离去。

这一刻，它究竟是“辛”，还是我的父亲？

飞空艇来到我们身边，把我们接了上去。

得知我们已经选择了另外的路，连一贯反对究极召唤的希德也吃了一惊。

现在我们需要好好想想用什么方法对付“辛”了。

首先，我们需要了解“辛”更多的情况，这只有艾本教的麦加最清楚了。

“尤娜尼斯卡已经消失了。”听到这消息，麦卡惊呆了。

“‘辛’是艾本·罪的外壳，究极召唤是打破外壳的惟一方法……最初的‘辛’就是艾本·罪汇集死者的灵魂而形成的保护壳……现在连打破壳的方法都没有了……斯彼拉已经注定了死亡的命运……”麦加说完化成幻光虫消失。

正当我们感到迷惘的时候，“祈之子”又出现了。

“艾本·罪才是‘辛’不断复活的原因，只有杀死艾本·罪才是惟一结束死之螺旋的办法。”

“艾本·罪也是召唤士，是一千年来维持召唤着幻之扎那尔港多的永生召唤士。”

“仅仅打败‘辛’，艾本·罪就会附身到打败它的究极召唤体内，而究极召唤就成为新的‘辛’。召唤也会继续下去……”

“每次‘辛’被打倒之后，为了重新控制自己的外壳，艾本·罪需要一段时间去对付究极召唤，所以在它‘复活’之前会有一段时间的蛰伏，那就是‘纳基节’的真相。”

“那么不是永远都不能打败它了吗？”我问。

“不……它将会自你的手中结束……永远地消失。”

“在你面对艾本·罪的时候，记得召唤我们出来……”

“当所有可以召唤的梦都结束的时候……一切都会完结了……人们就会从这个噩梦中醒来……”

所以，我们首先要破坏艾本·罪的外壳。

乘坐着飞空艇，我们开始寻找“辛”。在甲板上我取出尤娜遗失的记忆晶球给她看。尤娜看到后窘迫得满脸通红。

我笑了笑，将晶球远远扔了出去。我既然决不会让尤娜死去，那么，这晶球也不重要了。

我知道尤娜一定懂得我的意思，她对我微笑表示感谢。

“辛”一定感觉到了敌意，它开始向我们示威，能量波爆发的结果是海洋、天空、大地都出现了巨大的裂缝。但是飞空艇没有被破坏，我们还是到了辛的面前。

首先破坏了“辛”的双手，受创的“辛”重重砸到了地面。大家都欢呼起来。

但是真正的罪恶之源艾本·罪还存在着，所以我们还不能停止战斗。

就在我们商讨的时间内，“辛”又恢复了元气，失去双手的它伸展出背后的翅膀飞了起来，最后栖息在圣贝贝鲁宫的顶端。

最后的决战来了，我们首先要击败它的外壳，在取胜之后，飞空艇迎着爆发的能量向“辛”的内部冲进去，一阵炫目的闪光之后，我们就身处在一片迷茫的未知地带了。

很快我们再次见到了西摩亚，他这次自称已经成为了“辛”的一部分，跟着就开始攻击我们。

打败了他之后，尤娜将他送入了异界。

最后，我见到了我记忆中的父亲，他背对着我们站着。

“奥隆，你现在才来吗？”

“对不起，久等了。”

父亲转过身来面对我们，他还是10年前离开时的样子。

“泰达，长得这么高了……还是这么瘦弱，不懂得好好吃饭么？”

“……不及你强壮。”我不知道应该说什么。

“哈哈……我现在已经是‘辛’了，谁能比得上我……”

我讨厌他那种玩世不恭的笑，从来都没有正经过。

“那很好笑吗？”我愤怒地说。

“哈哈……那么……你知道应该怎么做了吗？”

我哭了：“父亲……你好混蛋！”

“已经听不到祈祷歌了……我感觉到自己正在变成‘辛’……你开始吧！让这千年的噩梦在你手中终结！”

“不要！不要那样！”

“再见了……我的儿子。”他转身就向背后的深渊跳下去。

无数的光芒从深渊中升起，照亮了整个破败的城市。从深渊的烈火中，“布拉斯卡的究极召唤”出现了，虽然它是那么巨大，可是我知道那是我父亲化成的。

在我击败它之后，父亲又出现在召唤阵中，一个怪物从他的身上飞出在上方盘旋着，那就是万恶的根源艾本·罪吗？

我跪在地上抱起我奄奄一息的父亲，泪如雨下。

"又哭了吧？总是一味地哭泣，我说过男人是不该哭的。"这个时候父亲还是像以前那样。

可是我什么都说不出，连拼命想不哭都不能成功。

父亲转而对尤娜说："不要再等了！已经没有时间了……快点召唤出你的召唤兽来！"

"祈之子"也出现了，他们同样催促着尤娜进行召唤。

"快召唤……"父亲消失了。

艾本·罪在控制新的宿主时会消耗大量的能量，所以……如果不断地让它寻找控制新的宿主，它很快就会精疲力尽了……这就是打败艾本·罪惟一的途径。

召唤兽一只只地出现，一只只地被附身，一只只地被杀死。

艾本·罪一次次地转移宿主，尤娜一次次哭泣着召唤。

当最后的召唤兽在我们手中消散成轻烟时，艾本·罪现出了它的原形，只是一只小小的虫状的怪物。

"这是最后的战斗了，大家加油吧！"我说道。

"……可是……这次战斗之后，我们就要分别了……"我又说道。

看到大家悲伤的样子，我知道自己决不能再软弱下去，强迫自己微笑着走向那个召唤出我的世界的艾本·罪。

这本是我的故事。

艾本·罪死去，被它身边旋转的罪·浮屠封印起来。

没有欢呼声。

召唤士已经死去，"祈之子"的梦也结束了，从此世上将不再有召唤，已经召唤出的也将消逝。

消逝

但斯彼拉的人们不在意这些，当他们看到天空中"辛"化成光芒消失的时候，他们一起欢呼起来。

终于，斯彼拉从死之螺旋中挣脱了。

我们站在飞空艇上看着下方欢腾的海洋，都默不出声。

各地寺院中的"祈之子"都化成了石像，灵峰上的祈祷壁上被禁锢的灵魂终于可以自由地睡去了。

尤娜在施行"异界送"之仪，将这世间盘桓的死灵送往异界安息。

奥隆渐渐变得透明。幻光虫自他的身上飞出来，但是他示意尤娜继续。

为了他对我父亲的承诺，他已经强行滞留在世间整整10年了，如今就要归去。

奥隆走到召唤阵中心，化成轻烟消失。

"异界送"唤醒了斯彼拉沉睡的灵魂们，它们在回旋着准备离去。

七色的魂充斥了整个空间，斯彼拉笼罩在虚幻的光华中。召唤兽们纷纷出现，同我们道别。

从此不再有"辛"。

从此不再有召唤。

从此不再有我的扎那尔港多。

朝阳已经从海面升起，我却感觉到自己的身体正在消失。

我的手，已经变得透明了，就像奥隆一样。

我……也到了归去的时刻。

终于要向尤娜说"再见"了，在这个举世欢腾的日子。

我强迫自己笑，可是连我自己都知道我的表情是什么。

……便连我的泪水也变得虚幻，接触不到这个世界。

"对不起，不能带你去扎那尔港多了。"我迟疑着走到尤娜身边。

我向奥隆消失的地方走去，琉库在后面问我们还能不能再见……

我不知道。

"泰达！"尤娜向我扑过来，但却穿过了我的身体，摔倒在地上。

这世界对我如此残酷，我竟然连扶起她都不能做到，只能看她自己爬起来。

而我的身体，正在消失。

尤娜站起来，静静看着朝阳和云海，那下面是我们拯救了的世界。

我就要离去，在最后一刻，我拥抱着她……即使我只是个幻影。

她感觉得到。

我还是要归去，即使我眷恋着这里的一切。

"我爱你……尤娜。"这句话我在离去之前低低说出，却让尤娜流出了泪。

我的幻影穿过她的身体，跳入茫茫的云海。

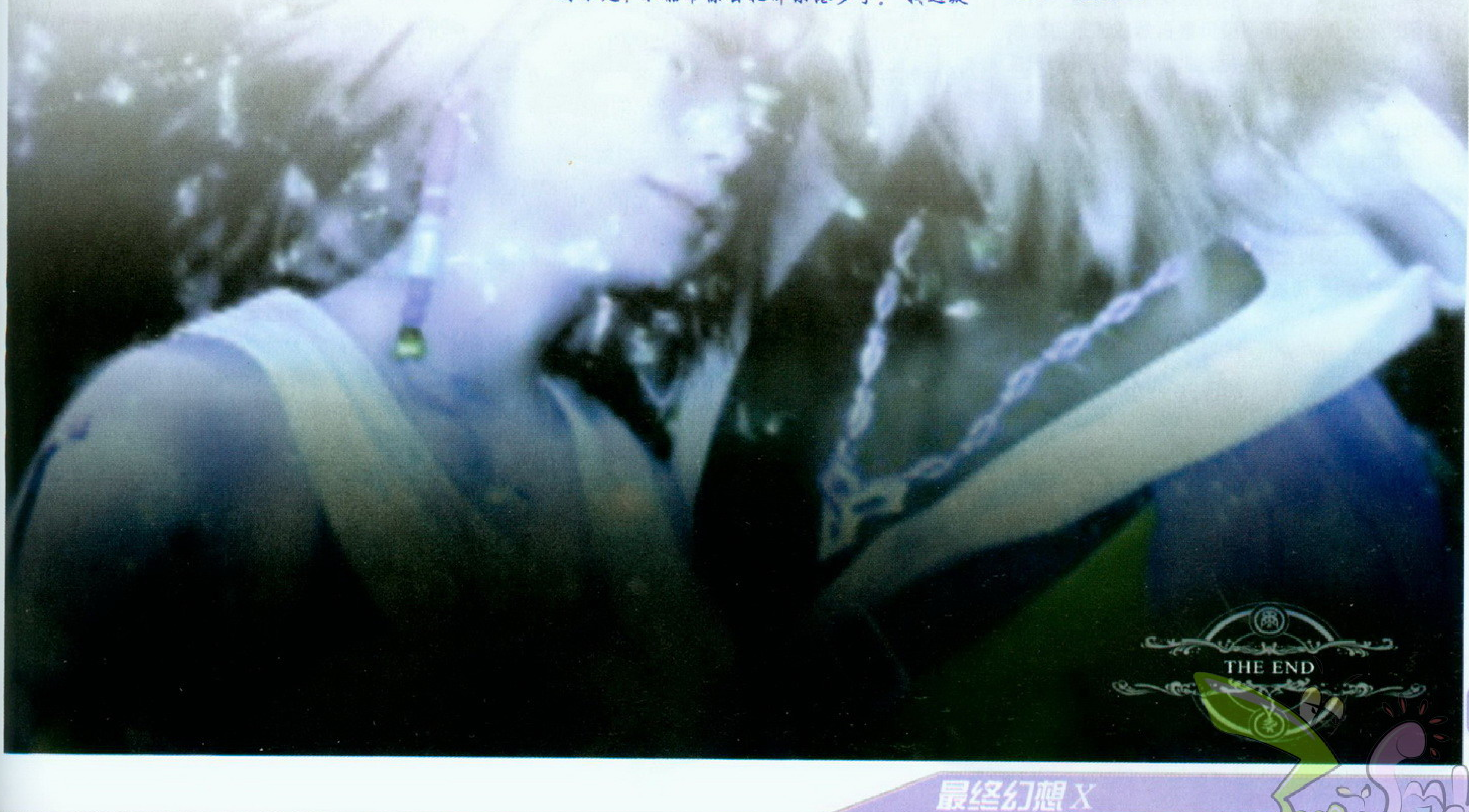
平静的海边，尤娜在吹着泰达教她的口哨，海面上海鸥在飞。

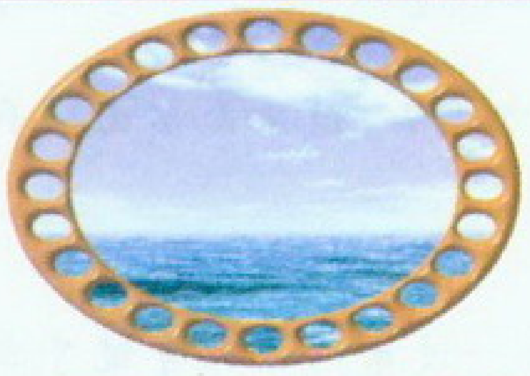
卢卡的闪电球场，尤娜在对人们宣布着永远的"纳基节"的到来。

"我们一直遭受着"辛"的惩罚，现在"辛"已经死去，再也不会复活。这场战斗中，很多人死去了，但换来了长久的和平。我们从此可以致力于建设自己的家园……这是一个新的时代，虽然充满了不安，但是已经有时间让我们去努力，大家一起走下去吧……"

"我有一个愿望……我们在得到平静生活之后……还可以记起那些已经不在的人……"

"虽然已经不在了，但是记忆是不会消去的，我还可以想起他。"





FF X解惑书

*《最终幻想X》的攻略已经做完了，但其中一些隐藏得比较深的东西还是没办法在攻略小说中找到合适的地方去说明，只好借这次别册的机会集中来一次大披露吧！但是其中大部分都是我个人的看法，并没有官方的认证，大家也不要太过较真了，姑妄听之吧！^_^*

千年前的战争

整个故事的起源，是1000年前发生的那次战争。这场战争的爆发原因游戏中没有说明，但是可以从一些小事情来推断。

1000年前的扎那尔港多，信奉的是自然的心灵力量，他们过着与世无争的生活。

1000年前的贝贝鲁，拥有极度发达的机械科技，并且鄙视“顺其自然”的传统思想。

之所以我说那是传统思想，是基于两个理由。一是扎那尔港多和贝贝鲁应该是同一文化向不同方向发展的结果，在他们分化之前，一定都有着共同的听天由命的历史阶段，就像我们说的原始社会阶段一样，不同的只是后来贝贝鲁沿着科技的道路走下去了，而扎那尔港多却坚持着一贯的天命信仰；二是在泰达一行渡过幻光河的时候，曾经由瓦卡和露露、尤娜的对话揭示了贝贝鲁人为了显示“科技力量无所不能”而建造了一座水上都市，如果不是本来的世界都有着“顺其自然”的习惯思想，那么贝贝鲁的这一举动就会显得很无聊，因为这件事的作用就只是在于推翻人们的古老想法。另外一个不成理由的理由，是因为几乎史克维尔的所有作品中都在隐隐约约地批判着核子文明或者机械科技，所以在剧本设定中，《FF》的反派都是拥有强大机械力量的。那么作为反派，贝贝鲁自然应该是首先发动战争的一方，所以，根据这些原因，贝贝鲁只能是“为了推翻‘心灵信仰’的旧世界而发动大战消灭历史的顽固派”这样的角色。

这样，由贝贝鲁进攻扎那尔港多开始，1000年前的那场大战就席卷了两种文明的世界。很显然，爱好和平的扎那尔港多居民没有反抗高科技力量的能力（这也证实我之前的推断，只有实力占优势的一方会主动发起战争）。战争中扎那尔港多人民节节败退，最后终于被包围在灵峰之上。

在这个时刻，当时扎那尔港多的最高领袖艾本·罪知道已经不可能在战争中幸存了，而跟随他从城市中撤离到灵峰的其他人也很清楚这一点。

出于对召唤术的深刻理解，扎那尔港多人最后决心在众人的心灵中保全自己的家园。这是前所未有的召唤例子，但这时候他们也只有这一条路可以走了。

最后所有人自杀在灵峰之上，成为召唤必需的“祈之子”。只有艾本·罪为了实施召唤不能死去，他在全国人民化成的“祈之子”的协助下成功地将扎那尔港多城在心灵领域复制出来。

不仅仅是城市，连里面的居民、动物都按照那些死者的记忆被一件件地复制了，整个城市完全在心灵领域中复活。

但是还有一个问题，就是当召唤士死去的时候，他的召唤也会消失。为了保持艾本·罪的长生，最后艾本·罪选择了一个绝对被禁止的办法。他召唤出当时最强的召唤兽，并将自己的灵体寄宿在里面（分离灵魂和肉体的办法对于扎那尔港多人来说是很简单的）。这样除非贝贝鲁人能够消灭所有的魂，否则艾本·罪是不会被消灭的。这样就保证了幻之扎那尔港多的长期存在。

所谓心灵领域，也可以直接说成是异界，那就是斯彼拉世界的灵魂层面。也是扎那尔港多人在长期的心灵修行中发现的最大秘密。

但是出乎艾本·罪的意料的是，由于灭族的悲痛，使他最后召唤出的召唤兽具有了不可思议的破坏力，这也许和当时所有灵峰上的“祈之子”心中的悲痛有关，无论怎样爱好和平的人，在这样的情况下都一定会产生无可抑止的仇恨吧！最后艾本·罪在极短的时间内杀死了所有贝贝鲁的战士，并开始向残存的贝贝鲁居民报复。在这个时候，连艾本·罪也无法控制因为仇恨而成长的究极召唤兽了。

这样可以算是解释了1000年前的战争了，但是还有一个问题，为什么后来的斯彼拉人民会那样仇恨机械力量呢？

这就要说到尤娜尼斯卡。尤娜尼斯卡是艾本·罪的女儿，因为某种原因在那场灭族大战中她并不在扎那尔港多，有一个可能是当时她已经和斋恩在一起，居住在贝贝鲁世界的某个地方。

在她父亲“化成”的“辛”出现以后，由于那时候的贝贝鲁出征军队全灭，扎那尔港多也已经灭国了，所以人们不知道“辛”出现的原因。

但是“辛”不断地袭击机械都市和贝贝鲁人民，这就让人联想到“辛”和机械的关系。最后人们只有一种选择——“辛”是因为人们过度使用机械而出现的。

这也是“辛”这个名字的由来，“SIN”本来就是“罪”的意思，在游戏中，人们的罪就是使用机械。

只有尤娜尼斯卡能够感应到“辛”体内的艾本·罪的意识，但是她为了让人们从此放弃机械力量，并没有告诉人们真相。

她选择一种永远不能消灭“辛”的办法。

不断地用更强的召唤兽去替换艾本·罪的外壳，使之越来越强大，作为艾本·罪的女儿，尤娜尼斯卡不可能不知道用究极召唤挑战“辛”的结果，但她却宁可牺牲自己的丈夫也要带领贝贝鲁人走上这条错误的路。

仇恨，可以让任何善良的人变成恶魔。

而这种办法的确成功地让斯彼拉决不会再出现那种强大的科技力量，从这一点上来看，尤娜尼斯卡几乎可以算是天才。

扎那尔港多的灭绝。

贝贝鲁的“存活”。

那一场战争中，表面上的胜利者其实并没有获胜；已经被灭亡的国家却统治了敌人的灵魂。

扎那尔港多

游戏中很明显地有两个扎那尔港多存在着，而这两个扎那尔港多之间的关系是整个故事的关键。

大家都已经知道主角居住的那个城市是召唤士艾本·罪在一千年前召唤出来的。在召唤成功之前，原来的扎那尔港多城已经被贝贝鲁军队破坏了。但在心灵界面中存在的扎那尔港多却保持在战火发生之前的状态。

这也是扎那尔港多人民毅然牺牲的原因，只有这样才能使他们的家园完全不被外敌破坏——即使只是在他们的心中也一样。

很多人都说泰达是一千年前的人，这是个值得商榷的观点。

对于现实世界来说，心灵界面可以理解成一个平行的世界。用很常用的降维比喻手法来说明的话，对于二维世界，两条平行线概念可能很容易理解；如果把平行线升到三维的话，它们之间的平行关系可能就不太容易弄懂了，但那的确是存在的。

心灵世界和现实世界是两个四维平行的东西，这就是说在时间上两个世界也是平行的。

这个结论也有其依据。因为杰克离开幻之扎那尔港多的时候是10年前，而杰克出现在斯彼拉的时间也是10年前，请注意，“10年”这个时间段在两个世界中占据了同样长的时间，由此引申，在那个心灵世界里的时间是和斯彼拉的时间同步的。

既然已经确认了两个世界的时间同步，那么泰达就不可能是出生于1000年前的——难道说那个世界停滞了990年来等待杰克的离开，随后以同样时间速率发展吗？显然很牵强。

事实上，在幻之扎那尔港多，由于具备了一切原先世界的因素，使这个人造世界可以像真实世界一样正常地发展，一样有世代的交替。

泰达并不是幻之扎那尔港多一开始就有的，杰克也不是，他们都是在那个世界的人们结婚生子之后一代代地出现的，几十年前杰克出生，17年前杰克生下泰达。

若定要下一个简单的结论，就是扎那尔港多在强大精神力量的影响下，于1000年前被毁坏的那一刻同时沿着两条截然不同的道路各自发展起来，繁荣的城市在心灵世界，破灭的城市在斯彼拉。

泰达和尤娜，在两个世界里相距出生，沿着各自的道路成长，最后在斯彼拉相遇。

阿尔贝多族

在尤娜尼斯卡的“愚民政策”下，阿尔贝多族可能是贝贝鲁文明惟一保持冷静的民族，但也只是冷静，不是清醒，因为他们也不能说出尤娜尼斯卡究竟错在哪里。

但当整个斯彼拉都相信了尤娜尼斯卡的理论的时候，这样的冷静无疑就是自取灭亡。

这就是人类的可悲之处。

其实无论是机械科技还是心灵召唤，它们本身都没有错，只是每一种强大的力量都可能被有野心的人利用。1000年前的战争不是因为两种文明本身的冲突，而是当权者的决定。

阿尔贝多族知道机械文明并不是错误，但却无法让自己的同胞们相信，相反，过去的同胞们现在拼命地消除机械力量在这个世界留下的痕迹。而阿尔贝多族却因此被排斥为异族，过着四处流浪的生活。

人们常常不能理解事情的真相，而被一些似是而非的理论牵着鼻子走（甚至认为机械是一种罪恶），这就是阿尔贝多族所能够说明的东西。

人物之间的关系

一、父子

早在《FF X》的访谈资料中，制作人就透露这次的剧情会和弗洛伊德情结有关，结果果然是。

弗洛伊德心理学的一个理论是人类对与自己同性别的双亲之一会有天生的敌意。这种敌意的产生有很多种原因，而且心理学实在要花很多文字才能解释清楚，所以我只是说明这种事实吧。

泰达自小就很讨厌他的父亲，这从游戏中的对话和思考中处处可见。根本原因是他认为父亲抢去了“他的妈妈”，这也就是弗洛伊德的理论根源。

在游戏进行中，可以渐渐看出杰克对儿子的感情，大多数男人都是这样，习惯于将自己的感情隐藏在冷漠的外表之中。但事实上，一个男人为家庭可能会牺牲一切，只是在日常生活中他们会故意隐藏自己的感情。正因为如此，相对于母子之间的亲情来说，父子之间的感情会显得很平淡，平淡得看不出。

但最感人的感情却往往是发生在父亲身上的，这就好像为了保护妻小而死于豺狗口中的雄狮一样，虽然在和平的时期雄狮会对母狮子和小狮子很粗暴。

杰克深知泰达对自己的敌意，也正像天下所有的父亲一样，他并不想去对儿子表明他深沉的爱意。但是从他的一些小事情里，比如记录在斯彼拉的见闻，就可以看出他的真正心意。

而泰达，也像所有因为母爱被夺而嫉妒的男孩一样，从小就仇视着父亲，即使他并没有伤害过自己。这种隐藏在内心的敌意在来到斯彼拉之后渐渐地淡化，从奥隆的口中也了解到杰克对他的真正态度。一个在临死之前仍然拜托朋友照顾自己的妻小的人，竟然是自己一直以为丝毫不喜欢自己的人。

造成这样的隔膜，是因为男性天然的距离感和攻击性。遗憾的是，即使我们可以了解到这些，也依然反抗不了天性——作为男人很难对亲人说出一些关爱的话。我们习惯于用行动来表达感情，这就注定会有一些时间上的延迟。很多遗憾由此产生，但这却是男性情感的一个特点，或许也只有这样才是男人。

二、兄弟和恋人

瓦卡和伽珀之间有深厚的兄弟情感，瓦卡因为弟弟的死亡而痛恨着整个阿尔贝多族——仅仅因为伽珀临死前没有带他赠送的剑，而装备了讨伐队统一配备的阿尔贝多族机械武器。

但是游戏中隐藏的另一个细节却比这件事更加让人震撼。

从瓦卡的某些话中，还有在异界见到伽珀的时候瓦卡和露露的表现，几乎可以肯定的是，瓦卡曾经和伽珀一起喜欢过露露。但是因为某种很明显的原因瓦卡将自己的感情深藏在心底。而当伽珀死去之后，他更是下意识地逃避着这份感情。只不过冰雪聪明的露露却早已知道瓦卡的心意，只是她自己也不知道应该怎样处理。

纵使她一开始喜欢的就是瓦卡——从露露对两兄弟的态度来推测，但是面对瓦卡这样一个“把所有问题都自己扛”的人，露露的确只有等待。

而伽珀投入战争，是不是因为他也察觉到了哥哥心里的苦闷和露露的心意，而寻找一个自以为最好的解决方法呢？已经没有人知道了，但是无疑他死去后仍然很快乐。

所有人都是为情所困。

三、朋友

这个词语过于沉重，我只能够一笔带过，否则是写不下了。

很多对话在攻略中因为各种原因不得不略去，比如最后的结局之前。

事实上，在我看到玩世不恭的杰克郑重地把自己的家人托付给奥隆的时候，我很想哭的。

虽然在布拉斯卡的身边的时候，这两个人一直没有停止过争执，但是他们却是生死相托的朋友。

当时奥隆的回答是：既然我已经答应了你，那么你就放心吧！即使我死了，也会照顾好你的妻儿的。

结果后来奥隆果然死去了，但他却以自己的灵体找到扎那尔港多保护着年幼的泰达长大。

有好几个人都以灵体的形式存活在世上，但他们与奥隆的原因都不一样。

奥隆的“苟且偷生”，只是为了10年前对朋友的一句诺言而已。他自己并没有留恋尘世的理由，所以在最后，他可以如释重负地让自己消散。

四、主仆

这个词用来形容基玛力和尤娜十分不妥，但是又没有其他的词语。

基玛力在青年时期和隆佐族的另一个青年决斗，最后失败了。因为他不愿意臣服，结果被折断了头上的独角——隆佐族的荣誉象征，赶出了隆佐族圣山。

受伤很重的基玛力被奥隆所救，这个时间正是杰克和布拉斯卡面对“辛”的时候，而奥隆因为想要寻找另一个方法没有和他们一起前进，而是离开了扎那尔港多。奥隆救起基玛力的时候想必心中正在挣扎着一个念头，最后终于下了决定。他拜托基玛力将来替他照顾好布拉斯卡的女儿，转身回到了扎那尔港多。

基玛力从此就留在尤娜身边，替自己的救命恩人照顾着她。后来他们之间的关系变得不像主仆了，可以说是像父女一样。

在泰达刚出现的时候，基玛力并不欢迎他，但在经过一段时间的相处之后，他终于谨慎地将尤娜交给了泰达来保护。

在所有人面前都宽容自持的尤娜，也只会在面对基玛力的时候向他撒娇。而这种举动，就连对泰达也没有发生过。

召唤士

虽然究极召唤只是一个延续千年的骗局，但在局中的人们不知道。

在“辛”四处肆虐的时候，人们在悲痛中开起

了反击的决心。不管是讨伐队还是召唤士，都是人类对“辛”的反击手段。

召唤士是注定了不幸的一生的，不仅要经受种种严格的修行过程——随时可能真的死去，即使最后成功，也会在最后获得究极召唤的时候死去。这在斯彼拉已经是心照不宣的常识了，但是大家都回避着不谈到这个。这也是为什么每一个召唤士成功地获得第一个召唤兽的时候都能够得到人们那样热忱的祝福的原因。

从小就要下决心走上这条拯救世界的道路，对于每个小孩来说都是不一般的事。能够通过考验获得准许的小孩就更加稀少。每个召唤士都是从当地最杰出的小孩中成长起来的，由于人们对他们的期许，使他们从小就学会了在人们面前隐藏自己的迷惘和痛苦，这也是尤娜那种坚忍性格的起因，因为她还要肩负起“布拉斯卡的女儿”这个身分。

在斯彼拉世界，无论是布拉斯卡，尤娜，伊沙尔，甚至是多纳，他们的身上都有一种为世人牺牲的精神，而不是因为那些传统的“宿命”。每一个人都可以这样做，并不因为有什么勇者的血统。这种精神的可贵之处，是当事人在清醒的考虑之后，才选择这条艰辛而且注定死亡的道路的。

这也正是《FF》最大的特点和精神——只歌颂人性中动人的美德，而不认为那是神赐的。

召唤兽

召唤兽从一开始的特殊魔法慢慢地清晰起来，到了今天，它们到达一个全新的层面。

《FF X》里详细解释了召唤兽理论的一些不明的地方。首先，在史克维尔所有的RPG中几乎都有一种一脉相承的魔法世界观：世界由玛娜女神创造，所有的能量来自于玛娜——由生命树散发的生命能源的名称——并归于玛娜。而在《FF X》中，玛娜的存在形式变成了那些可见的和不可见的“魂”，而召唤兽的产生，必须借助魂的能量。

《FF X》首次引入了“祈之子”的概念，将人的灵魂封印在石像之中，将会形成“祈之子”。从而这些灵魂就可以不老不死，永远提高对灵学的掌控能力。愿意并且能够成为“祈之子”的，本来都是一些不愿意自己的研究因为生命限制而中断的学者，但在1000年前战争中，大批的平民都成为了“祈之子”，因为这些人实际上不能忍受作为“祈之子”的痛苦经历，所以才会因为“想要睡去”而帮助泰达他们结束“辛”的存在。(另一个理由是他们不愿意斯彼拉再承受“辛”的惩罚)

召唤兽就是召唤士唤醒“祈之子”的灵魂，借助魂（幻光虫）的力量在现实世界里实体化而出现的，就连泰达也是一种类似于召唤兽的存在，不同的地方在于他是因为“辛”的原因而突破心灵层面和现实世界之间的阻隔，没有经过召唤再实体化的步骤。但他和奥隆有些不同，奥隆不敢进入异界，因为在那里他将会不能再凭意志保持自己身体的存在，而泰达却可以安然无事的进入异界。

而且从奥隆的表现和之前发生的事情来推断，奥隆应该是从异界里逃脱出来再进入心灵层面的，否则西摩亚不会说他身上有异界的气息。

故事的最后，所有的召唤兽都死在泰达手中并由尤娜将他们送入异界化成原始的玛娜，所以从那以后斯彼拉就真的没有召唤这回事了，因为召唤的基础已经完全失去。

从这一点来看，似乎科技和魔法之间，胜利的还是科技。

艾本·罪父女

这个游戏中，扎那尔港多人被设定成与世无争的一族，这也很合理，因为崇尚自然就有些像隐士一样，很难有机会再起邪恶的念头。

不管是艾本·罪，还是尤娜尼斯卡，我都坚信他们的善良本质。

但是不幸的是最后这个与世无争的民族还是被灭了，以至于让仅存的人心中充满悲痛的仇恨，决心用最惨烈的方法报复自己的敌人。

艾本·罪用暴力来惩罚贝贝鲁，尤娜尼斯卡则选择了精神上的惩罚。最后的结果是他们获得完全的胜利，生存在斯彼拉的贝贝鲁人将所有的机械力量毁去，开始信奉艾本教。即使还有阿尔贝多族在坚持着贝贝鲁的精神，但是从大局上讲，战后的斯彼拉却成了扎那尔港多文明的世界，这也很有戏剧性，一个完全被消灭的民族，最后在消灭自己的敌人身上复活了。实际上，几百年后，那些已经把艾本教义当作理所当然的贝贝鲁后代，已经应该算是扎那尔港多人了。

这样的惩罚，应该已经让艾本·罪父女满意了，但是现在就连他们自己也没有办法停止这种自己一手制造的“死之螺旋”。

应该说，即使在这个时候，艾本·罪父女也不能算是邪恶。只是他们已经无法控制事态，只能这样延续下去。因为如果强行停止这种循环的话，只有一个结果——就是幻之扎那尔港多彻底消失。可是在艾本·罪这个扎那尔港多的族长来说，没有任何东西比起他全族人性命换得的“梦境”更重要，因此他绝对不会走这条路。

但最后却是那些灵峰上的“祈之子”们自己选择了这条路，他们仍然改变不了自己的善良天性，最后选择了放过自己的敌人。

史克维尔一贯歌颂的自然精神，这次在扎那尔港多这个民族身上得到了最好的表现。

后记

我一开始喜欢史克维尔的原因，竟然是因为他一直把自己的游戏界面做成蓝色的。因为我自小就喜欢蓝天白云，又喜欢深海生物，所以所有蓝色的东西都很容易得到我的好感。

随着自己慢慢长大，对游戏也挑剔了起来，但却一直觉得《最终幻想》没有让自己失望过。我一直是很鄙视那些自以为与众不同的业界高人的，因为我从未想过人们可以为了“玩”也可以弄出那么多仇恨来。即使现在身为游戏刊物编辑，即使玩游戏已经可以成为职业，我心中仍然试图保持那种将“玩游戏”当成享受的感觉。对于“享受”这种行为来说，如果夹杂上张牙舞爪的“派别和主义之争”，那还不如直接去打架的好。

我现在最大的快乐是，可以理直气壮地从各种游戏中寻找让自己感动或是舒服或是紧张的因素，大多数游戏都有一两个亮点的，所以我尽量去发现它们。但是遇到像是《神来》或者《CVS》这样彻头彻尾让我难受的游戏的时候，我也会毫不掩饰地大发脾气。这就是玩啊，我不用顾忌太多的事。

但是满怀激愤地寻找各种角度只是为了证明一个游戏比不上另一个，一个厂商比不上另一个，一个主机比不上另一个，这样的事情我是不会做的，那已经不是“玩游戏”了，倒是很像小孩子闹脾气。

每一次找到好游戏都是一种惊喜，这和看小说、听音乐、吃东西都是差不多的，我的心态是从中找到让自己开心的东西来。有一个寓言，说是有的人看到半杯水的时候很伤心，因为只剩下半杯水了；有的人看到半杯水的时候很开心，因为还剩下半杯水呢。我自己喜欢后一种人，所以我都是努力寻找游戏时的快乐的。

《FF X》拿到手之后，我是编辑部里最后一个玩的人。自从初中的时候一不小心把整个镇上的小说书都租着看完之后，接下来那段时间的空虚无聊就让我养成了好东西要慢慢体会的习惯。在所有人都过了一把瘾之后，晚上独自坐在电脑前面开始游戏，桌上放着热茶，安安静静地接触一个新的幻想……是一种享受。

我喜欢RPG的原因，是因为它不像小说那样短促，一个好一些的游戏可以让你享受几十个小时，小说就不行。

我喜欢史克维尔的RPG的原因，是因为它总是能够在游戏中的一些地方让我如此感动，让我恍然惊觉，想到一些被自己遗忘忽视的事情。

当游戏终于结束，攻略终于写完的时候，我才从幻想中醒来，又感到一份失落，不知道下一次这样的游戏出现，需要我等待多久。

但是游戏它已经提醒了我一些事，比如我已经好久没有给家里打电话了，我的父亲已经48岁了等等，惊觉时间流逝的无声无息，和世事变幻的无休无止。

我和FFSKY的接触是由一次QQ上的交谈开始的，不过我一向很少有机会聊天，此后很长时间没有再深谈了。

作为"《最终幻想》系列"的专题站，FFSKY的人气最近好像越来越高了，许多观点深刻独到的帖子不断涌现。出于"为读者服务"的角度，这次向FFSKY的站长征来了一篇，大家来看看怎样吧！

翻译：www.ffsky.com woodd

最终幻想编年史

原文来源：http://www.ffforums.com，
文：onewingedangel
感谢 Quale 提供资料！
（译者注：在本文中，作者凭借自己的想象，赋予了历代《最终幻想》以历史背景。可惜的是，由于作者来自欧美国家，因此系列中没有发售过英文版的几个游戏均未被提及。虽然如此，本文仍具有很高的欣赏价值。需要强调的是，本文并非来自官方，在欣赏时请不要过于认真，以免产生不必要的误会。）

关于《FF》中一些概念的假设：

1、Terra（《FF IX》）= 月球（《FF4》）

2、幻兽（《FF VI》）= G.F.（《FF VIII》）= 精灵（《FF IX》）

（注：幻兽/G.F./精灵和召唤兽并非同一概念，后面会解释。）

3、Centra（《FF VIII》）= Cetra（《FF VII》）= 召唤师部落（《FF IX》）

4、雾（《FF IX》）= 生命之河（《FF VII》）

（注：以魔大战的爆发作为纪元0年。B.W：战前；A.W：战后。）

10001000 B.W.——宇宙从水晶中诞生；

100000 B.W.——Great Hyne创造出人类。Hyne死后，不再受他力量约束的三个女儿（三斗神）发动了战争。被卷入战争的人类变成了幻兽（Esper）。最后三斗神把他们自己变成了石头，并封印在漂浮大陆上；

10000 B.W.——Terra文明的全盛时期；

3100 B.W.——Terra星球靠近Gaia。月球人（Lunaterian，Terra的居民）发现Gaia星目前还不适合与Terra融合。大多数月球人决定留在Terra，另外一些人来到了Gaia，也就是后来所谓的Centra族。Centra人创造了八个水晶——四个在地上，四个在地下，和Terra星球上的四个水晶是一样的。当Terra星球开始走向其生命的终点时，加兰多（Garland）被创造出来拯救Terra。

3200 B.W.（《FF IX》的故事开始之前5000年）——Terra的科学家们试图找出避免让行星灭亡的方法。科学家们发现他们需要以别的星球作为Terra居民的避难所。但是要占据其星球，就必须得到这个星球的灵力。Terra企图吸收Gaia，但由于缺乏周而复始的灵魂而失败了。然而，最后Terra星球还是复原了，可是计划的失败导致了绝大部分Terra的文明的毁灭。加兰多（Terra的统治者）创造了伊法树（Iifa），希望让两个星球同化的计划以后能够成功。

500 B.W.（《最终幻想VIII》的事件发生前4000年）——Terra星球靠近Gaia星球，它的月亮导致了第一次月之泪的出现。怪物杰诺娃掉到Gaia上，随着时间的过去，她消灭了大部分的Centra文明。杰诺娃制造的灾难导致了生命之河的堵塞，被杰诺娃吸收之后，她便拥有了不可思议的力量；

500 B.W.——Gaia星球上的大灾难使神龙巴哈姆特离开Gaia，来到了Terra；

450 B.W.——塞瑟尔（Cecil）的父亲离开Terra来到了Gaia；

430 B.W.——《最终幻想IV》中的事件：塞瑟尔（巴伦王国红翼军前指挥官）推翻了腐朽的巴伦政府，恢复了Gaia的和平。然后塞瑟尔来到了Terra，在那里揭露了一个邪恶的阴谋。塞瑟尔和他的盟军阻止了高贝兹（Golbez）和萨莫斯（Zemus）的阴谋，恢复了Terra的和平。结束他的冒险经历之后，塞瑟尔成为了巴伦王国的国王，身边是王后罗莎（Rosa）。整个世界的一段黄金时代开始了。

400 B.W.——看到Gaia星球又恢复了和平，巴哈姆特回到了Gaia；

纪元0年——魔大战开始；

2 A.W.——幻兽们（Esper）摧毁了Brask王国；

5 A.W.——魔大战结束，幻兽与世隔绝，魔法从此消失。世界被带入黑暗时期；

900 A.W.——帝国建立；

995 A.W.——帝国科学家发现幻兽与魔法之间的联系；

1000 A.W.——《最终幻想VI》的事件（前半部）：帝国释放幻兽的力量企图控制整个世界。在一次释放三斗神究极力量的过程中，盖斯塔（Gestahl）皇帝和杰夫卡（Kefka）来到了漂浮大陆。最后，杰夫卡背叛了他的主人，把三斗神的力量据为己有。然后他肆无忌惮地使用这种力量，把世界毁灭殆尽；

1000 A.W.——杰夫卡制造的大灾难导致了雾的聚集，同时造成了雾的源头——伊法树的缓缓苏醒；

1001 A.W.——《最终幻想VI》的事件（后半部）：在半人半幻兽的Terra的率领下，一群战士推翻了杰夫卡。在封印杰夫卡的力量过程中，幻兽牺牲了它们自己，封印了魔法；

1001 A.W.——由于杰夫卡的破坏，地下世界成为一片废墟，矮人来到地面，建立了一个小镇Conde Petie；

1100 A.W.——加兰多开始准备Terra星与Gaia星的融合，基因计划开始；

1300 A.W.（《FF IX》的故事开始之前500年）——幻兽（也就是现在的Eidolon）开始在小的Centra文明中重新出现。魔法在Centra族的新家园Madain Sari缓缓复苏；

1300 A.W.（《FF IX》的故事开始之前500年）——一场大战在Gaia爆发。某种巨大的力量从水晶中被召唤出来。由于害怕它的力量，Gaia人民把水晶砸成了四块碎片。一块在Lindbulm，一块在Cleyra，一块在Alexandria，另一块在Centra；

1389 A.W.——第9次Lindbulm战争爆发；

1401 A.W.——一位参加Lindbulm战争的将军Madelene去世；

1650 A.W.——人们开始发现利用雾作为能源的科技；

1762 A.W.——希德8世（Cid VIII）发明第一艘以雾作为动力的飞空艇；

1770 A.W.——库加（Kuja）被制造出来，并被派遣到Gaia星；

1771 A.W.——希德8世率领Lindbulm飞空艇舰队投入战争，开始了恢复Lindblum和平的进程；

1772 A.W.（《FF IX》的故事开始之前28年）——Alexandria王国和Lindblum王国达成和平协议；

1783 A.W.——Zidane被送到Gaia星；

1790 A.W.（《FF IX》故事开始之前10年）——加兰多消灭了整个召唤师族，只有4个幸存者：艾可（Eiko）、艾可的爷爷、Sarah和Sarah的母亲。Sarah的母亲在逃离Madain Sari时去世，Sarah被救起之后，Alexandria王国的国王和女王把她当成女儿抚养，并改名为Garnet，以纪念他们刚刚去世的女儿；

1792 A.W.（《FF IX》故事开始之前8年）——作为和平的标志，Alexandria与Lindblum之间的缆车建成

1800 A.W.——《FF IX》的事件：在Gaia与Terra融合的过程中，加兰多把库加送到Gaia星，让他在星球的居民中制造浩劫。库加释放出了召唤兽，这也是造成世界上绝大多数灾难的主要力量。在和对手Zidane的一次正面对抗中，库加杀死了加兰多，摧毁了Terra。库加企图摧毁水晶以毁灭整个世界。但是，Zidane和他的朋友们阻止了他；

2000 A.W.——魔光能量被发现，神罗公司成立；

2050 A.W.——魔晶石开始使用；

2060 A.W.——杰诺娃的尸体被发现。神罗使用杰诺娃细胞的实验开始；

2095 A.W.——得知魔光炉发生故障后，神罗派遣赛菲罗斯（Sephiroth）和一个叫扎克（Zack）的一级军士前往调查。最后，赛菲罗斯消失了，人们都认为他被杀了；

2100 A.W.——《FFVII》的事件：在阻止神罗通过魔光炉榨取行星生命的过程中，一个名为Avalanche的组织阻止了神罗公司的邪恶计划。同时，赛菲罗斯召唤出了究极毁灭魔法——陨石术。但是在一场摧毁神罗公司的大城市Midgar的大战之后，赛菲罗斯的计划被神圣魔法所阻止。一个黄金时代开始了；

2200 A.W.——发现魔晶石的使用会对星球造成伤害之后，这种能量的使用被停止；

2600 A.W.——《FFVII》的最后一个场景（500年后）；

3000 A.W.——当融合GF（Guardian Force）的能力被发现后，魔法再次出现；

3400 A.W.——巴哈姆特被捕获，用于研究目的。使用巴哈姆特身上的数据，科学家们能制造出究极GF——伊甸（Eden）；

3470 A.W.～3480 A.W.——在《FFVIII》的故事进程中，拉格纳（Laguna）的生平事迹被发现；

3483 A.W.——魔女战争，拉格纳统治了艾斯塔（Esthar）。艾斯塔从世界上消失；

3500 A.W.——《FFVIII》的事件：未来的魔女阿尔提米西娅（Ultimecia）企图通过控制现代的人类让整个世界进入时间压缩状态。但是一个由六个人组成的小组粉碎了她的野心；

3503 A.W.——莉诺雅和斯考尔结婚，世界统一；

3750 A.W.——阿尔提米西娅王朝（注：在

《FFVIII》I的事件发生之后，阿尔提米西娅就死了，所以，这永远不会发生。但是，如果没有发生过《FFVIII》的事件，这个事件就会发生了。）

相关资料

魔大战

魔大战可以说是Gaia星球历史上造成破坏最严重的一次灾难。尽管发生在杰夫卡的恐怖统治之前整整1000年，但仍对其产生了直接的影响。

在战前，世界处于黄金时期。大约四百年前，巴伦（Baron）王国建立了一个由罗莎（Rosa）女王领导的新朝代。在巴伦王国崩溃之前（直到战争爆发前几年），她的武力一直受到约束。科技达到了一个在魔女战争之前的年代里不可超越的高度。巴伦王国崩溃之后，世界需要有一个新的强大国家来保持平衡。每个时期都有一两个远比其它国家强盛的大国，随着巴伦王国的崩溃，世界迫切需要这样一个国家。

战争爆发并开始蔓延到整个世界。一个嗜杀成性的国王活不了多久，就被另一个更加残忍的国王所取代。很快，人们所创造的科技毁灭了整个世界。古老的魔法很快被遗忘，取而代之的是看上去更有效的战争工具。魔法成了过时的武器，直到人们有了新的发现。

人们知道召唤魔法，它被认为是一种几乎没有人能学会的魔法。召唤神奇魔兽的能力是一种极少有人掌握，更少有人使用的力量。魔大战的导火索是泽沃德（Zevold）王国向小国布拉斯克（Brask）发动侵略战争。

泽沃德大军向布拉斯克进军，一路上势如破竹。眼看己方即将战败，布拉斯克国王召集手下所有的谋士开会商讨对策。就是这个会议直接导致了魔大战的爆发。

在会议中提出了许多关于抵抗这次侵略的对策，其中一位学者的提议最有说服力。这位学者一直从事对古代战争方式的研究，提出失传已久的召唤魔法可能成为取胜的关键。就在这次会议的前几天，他开始认识到召唤兽——尤其是一群被称为幻兽（Esper）的种族——掌握着使用魔法的关键。

在当时，强力的魔法只有经过数年的大量研究才能使用。掌握魔法所必需付出的努力是这项技术失传的原因。这位学者猜测，通过幻兽，可以使魔法的使用比以前更简单，而效果却更好。

布拉斯克国王很欣赏这个设想，派遣一队士兵（大约有350个左右）去召唤兽大陆请求这些幻兽的援助。这队后来把自己称为魔导骑士的士兵，乘座一艘大船，进入了召唤兽们居住的大陆。

经过几个星期的跋涉，魔导骑士们带着好消息回到了家乡：幻兽答应帮助他们。魔导骑士们还提到，幻兽赋予了他们神奇的力量，作为沟通幻兽族和人类的奖赏。

接下来，魔大战的第一场战斗开始了。一群在魔导骑士率领下的士兵向来犯的泽沃德军队发起了进攻。这是一场魔导骑士的魔法与泽沃德军队的高科技之间的较量。战斗异常激烈，难解难分，直到幻兽出现才分出胜负。

幻兽们很快消灭了残余的泽沃德军队，但它们并没有到此为止。布拉斯克国王命令幻兽们立即向泽沃德王国进攻，它们听从了国王的命令。整个帝国被彻底摧毁，没有留下一个活口。

各地的人们开始听说布拉斯克王国的力量，他们生活在帝国强大的武力所造成的恐惧之中。

然而两年后，战争的形势发生了变化。幻兽们开始意识到当初垂死之人的绝望恳求已经蜕变成了对权力的疯狂追求。这时幻兽们采取了令人意想不到的行动——摧毁了布拉斯克王国。

强大的魔导骑士逃到了北方大陆，在那里伺机反击。魔导骑士向其他国家宣称，所有的灾难并不是布拉斯克王国造成的，而应该归咎于野蛮的幻兽。全世界的人们联合到一起，在魔导骑士的领导下，向召唤兽大陆发起了进攻。战斗的结果很糟糕，人类很快就被打败了。但在混乱的战斗中，人类设法带回了几只幻兽。

人类立即开始对被俘获的幻兽进行实验，很快就发现，不必让幻兽把力量赋予人类，因为当幻兽死后，它的力量可以被任何人获得。于是，人类由这几只被俘虏的幻兽发展出了一支强大的军队。

人类军队虎视眈眈，幻兽族认为它们会输掉这场战争。于是迫于无奈，幻兽们把自己封印在一道门后面，结束了这场夺走无数人生命的战争。

战争结束后，人类环顾四周，发现他们以前的伟大文明已经被破坏殆尽。魔导骑士们来到以前魔法研究的中心麦萨达村（Mysada），在这里过起了与世隔绝的生活。在接下来的1000年内，他们是惟一能使用魔法的人。

帝国的兴起

在A.W. 880年，一个叫伽马尔（Gamal）的男孩在小镇祖拉（Tzen）出生。伽马尔是个天才少年，他在政治史这一课题上进行了广泛了研究。与大多数历史学家不同的是，伽马尔对缺乏史料的魔大战并不十分感兴趣。更让他感兴趣的是巴伦（Baron）和法布尔（Fabool）等大国的兴衰。

当他10岁时，伽马尔认识到了两件事。一是世界上没有强大的国家，当时的世界是由许多很小的村落组成的。事实上，仅有的两个类似于成功王国的文明是遥远的多马（Doma）王国和费加罗王国。伽马尔的另一个发现是，在近代历史上没有大的科技进步。虽然人们在努力从魔大战后的废墟中重建，但世界并没有前进。

十岁的伽马尔已经得出了通常只有最伟大的历史学家才能意识到的结论：没有一个强大的统治力量，世界就永远不会有成功的进步。带着这个想法，伽马尔定下了一个目标 建立一个能把世界带回到魔大战之前的黄金时代的强大帝国。

在10岁到15岁期间，伽马尔开始研究实现他统一世界的梦想的最好方法。就是在这段时期，伽马尔产生了一个影响他一生的想法：统治者需要展示他的权力，而权力需要用武力来保障。伽马尔有了一个计划，向全世界提出自己的想法，而他恰好住在最合适做到这一点的地方。

南方大陆由许多小村庄组成，并且离当时两个主要国家（多马和费加罗）的中心很远。在他17岁的时候，伽马尔开始游说祖拉、马兰达（Maranda）和阿尔布鲁克（Albrook）的人民。他的承诺之一，是维克托（Vector）会成为世界上最大最成功的城市。人们纷纷为维克托的兴建贡献出自己的努力和金钱。战后900年，城市建成了，坐在王座上的是20岁的伽马尔，他成了整个大陆的统治者。

由于把所有的资金都投入了维克托的建设，阿尔布鲁克、马兰达和祖拉镇的人民过着贫困的生活。而伽马尔却立即把他所有的力量和金钱全部用于研究军事技术。人民开始怨声四起，但伽马尔视若无睹，没有给这些城镇一分钱作为补偿。他并没有把人民的幸福放在心上。

由于知道反对伽马尔的结果只能是死路一条，许多人开始离开南方大陆。然而伽马尔对此漠不关心，皇帝感兴趣的只是如何扩张自己的力量。短短几年内，伽马尔的帝国就征服了几乎所有已知的世界。

A.W. 950年，伽马尔开始考虑他的帝国的未来。他已经征服了绝大部分已知的世界，死亡也慢慢向他逼近。伽马尔有两个儿子，长子伽马尔二世（Gamal II）是个强壮的少年，对权力有着疯狂的渴望，但非常愚蠢。伽马尔的幼子盖斯塔（Gestahl）正好相反，是个非常聪明的男孩，他的洞察力给老皇帝留下了深刻的印象。

伽马尔知道，他的帝国要延续下去，必须有一位出色的统治者。但是他也知道，如果让幼子来继承他的王位，很可能会引起一场战乱。于是伽马尔雇佣职业杀手做了一件令人意想不到的事——在王宫内暗杀了伽马尔二世。就这样，伽马尔确定了他的继承人。

在他生命的最后5年中，伽马尔把帝国交给他的谋士掌管，把所有的精力都花在盖斯塔身上，教他管理帝国的方略。然后，在战后955年，伽马尔死了，有史以来最成功也最邪恶的君主的统治结束了。

魔法和召唤兽的回归

在杰夫卡的统治结束之后，幻兽们为封印杰夫卡的力量而牺牲了自己。魔法从世界上消失，一直到A.W. 1300年之前，都只是传说中的东西。

在Centra文明的全盛时期，Centra对魔法有着广泛的研究。他们的文明被杰诺娃毁灭之后，幸存下来的Centra人开始居住到一起。1300年，这些幸存者建立了一个叫玛丹·萨里（Madain Sari）的村子。

在玛丹·萨里，尽管事实上魔法已经从世界上消失，但Centra人还是继续着他们对魔法的研究。他们从研究中得出两点结论：第一，幻兽（Esper）或精灵（Eidolon）的力量是从它们的崇拜者身上获得的；第二，精灵永远不会死，它们的肉体可能会死，但灵魂会继续存在下去，寻找一个通过人们的祭拜而得到的身体。

Centra人回首过去的世界，发现在不同的时期，精灵会改变它们的形态。这使他们得出一个结论，即精灵的外在形态会随着他们内心感受的改变而改变。果真如此的话，这意味着精灵的存在是由人的精神所创造出来的。这很有实际意义，因为精灵完全服从召唤者的意志。

Centra人把他们的发现在精灵之墙上记录了下来。意识到精灵们的巨大力量之后，Centra人开始把它们尊为神来崇拜。他们的崇拜创造出了精灵们的新肉体。

精灵们一复活，Centra人就得到了召唤它们的能力。精灵的力量在全世界传播开来。很快，魔法再次成为Gaia的主流。

附记：在Centra人被库加屠戮殆尽之后，他们的灵魂融入了生命之河（Life Stream）。只要Centra人还是生命之河的一部分，他们就可以将自己关于魔法的知识凝结成魔晶石（Materia）。

斯考尔（Squall）与莉诺雅（Rinoa）的婚姻

在德林（Deling）、伊迪娅（Edea）和赛法（Seifer）失败之后，加尔巴迪亚（Galbadia）被卡威（Caraway）将军接管。卡威将军的女儿莉诺雅不但继任了加尔巴迪亚的君主，而且成为了魔女。

莉诺雅以后的丈夫斯考尔是巴拉姆（Balamb）学园的领导人。同时斯考尔也是艾斯塔国（Esthar）领导人拉格纳（Laguna）的儿子。

斯考尔和莉诺雅结婚之后，艾斯塔和加尔巴迪亚无疑会建立友好的关系。卡威和拉格纳死后，艾斯塔和加尔巴迪亚成了一个统一的国家。另外，以前曾与加尔巴迪亚交战的巴拉姆学园也和其它国家统一了。

斯考尔·莱昂哈特和莉诺雅·哈蒂莉的婚姻使世界进入了一段和平时期。

文：Ray
编：GOUKI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR™ SOLID SCREENPLAY

《MGS》剧本小说

时间：2005年

地点：阿拉斯加狐狸群岛之影子摩西岛上的美军核废料基地

出场人物

Solid Snake——Solid Snake
Liquid Snake——Liquid Snake
Roy Campbell——罗伊·坎贝尔
Meryl Silverburgh——梅丽尔·塞弗尔博格
Naomi Hunter——直美·亨特
Mei Ling——美玲
Revolver Ocelot——左轮·奥塞罗特
Vulcan Raven——伏尔甘
Sniper Wolf——狙击之狼（Wolf）
Psycho Mantis——心理螳螂
Decoy Octopus——章鱼
Ninja——忍者
Gray Fox——灰狐
Big Boss——Big Boss
Hal Emmerich——海尔·埃默里奇
Nastasha Romanenko——娜塔莎·罗曼兰科
McDonell Miller（Master Miller）——米勒教官
Donald Anderson——唐纳德·安德森
Jim Houseman——吉姆·豪斯曼
Kenneth Baker——肯尼思·贝克

简报（BRIEFING）[1]

PART 1

坎贝尔：Snake，好久不见了。

Snake：我早该想到是你搞的鬼，上校。

坎贝尔：这样子对老朋友说话未免太刻薄了吧？

Snake：你到底想我怎么样？

坎贝尔：只是请你来聊聊罢了。

Snake：请？派一队全副武装的士兵来袭击我，这就是你所谓的请？

坎贝尔：也许他们确实粗暴了点，我可以道歉。但现在我们正面临一个非常棘手的问题，只有你才能帮我们度过难关。

Snake：我早已离开FOX-HOUND（猎狐犬），你已经不是我的指挥官了，我根本无须听命于你，或者其他任何人！

坎贝尔：你会接受命令的，我敢肯定。

直美：很抱歉打断你们。

Snake：上校，她是谁？

坎贝尔：直美·亨特博士，FOX-HOUND的医务主管，基因治疗的专家。

Snake：你也是军方的人？

直美：不，平民而已。

直美：我是ATGC公司派来的。Snake，很高兴认识你。

直美：别紧张，不会痛的。

Snake：这一针是干什么用的？

直美：怎么了？你很讨厌打针吗？

坎贝尔：Snake，听好。事情是在五小时之前发生的。一批装备精良的士兵占据了Shadow Moses，阿拉斯加近海的一个荒僻小岛。

Snake：什么士兵？

坎贝尔：FOX-HOUND统率下的次世代特种部队。他们已经向华盛顿当局开出了条件，并声称如果要求得不到满足，他们就会使用核武。

Snake：核武？

坎贝尔：是的。你要知道，那座岛上本来就设有秘密的核武销毁基地。

Snake：FOX-HOUND劫持核武器？

坎贝尔：现在你该明白事态的严重性了吧。

坎贝尔：你这次行动的目标有二，首先，救出被扣作人质的DARPA[2]局长唐纳德·安德森和ArmsTech公司总裁肯尼思·贝克。

Snake：很有分量的人质嘛。

坎贝尔：其次，调查恐怖分子是否具备核打击能力，如果具备必须设法加以制止。

坎贝尔：有问题吗，Snake？

Snake：问题？我还没说肯不肯接受这次任务呢。

坎贝尔：这个嘛，你可以先了解一下具体情况，然后再下决定。

PART 2

Snake：基地的情况怎么样？

坎贝尔：那座基地的主体是一座大型地下工事，即使动用到最先进的侦察设备，我们还是没能搞清楚基地内究竟出了什么事。

Snake：所以你就想找个人进去调查清楚再回报。听起来怎么像是间谍片……

Snake：打算用什么方法渗透？

坎贝尔：以现在的情况，空降渗入并不可行。

Snake：这种雪暴里当然不行。

坎贝尔：正因如此，我们只能潜航接近。

Snake：仅仅是接近？

坎贝尔：没错，接近到几英里以内。那座基地配备了声纳探测系统，对方会监听到我们的引擎和螺旋桨的噪音的。

Snake：然后呢？

坎贝尔：然后发射一艘单人SDV[3]。

Snake：哼，"发射"。

坎贝尔：就像鱼雷那样。因为只有这东西自身不带推进设备。等它到达航程尽头，你就要弃艇潜游进入了。

Snake：你要我在阿拉斯加的冰海中游泳？

坎贝尔：不用担心，作战服是用最新的复合保温材料制成的。

坎贝尔：核武销毁基地覆盖了整座岛屿，你到达之后我会通过Codec[4]作进一步指示。

Snake：有人和我一起去吗？

坎贝尔：老规矩，你单独执行任务。

Snake：武器装备OSP[5]？

坎贝尔：是的。这是一次绝密级的地下行动，别指望能有任何官方支持。

PART 3

Snake：DARPA局长和一家军火公司的总裁……这两个人跑到核武销毁基地去干什么？

坎贝尔：是这样的，出事的时候他们正在那儿主持一场秘密演习。

Snake：连那两个人都到场的话，肯定是非常重要的演习了。他们是在试验什么新型兵器吧？

坎贝尔：对此我并不知情。

Snake：知道他们被囚的准确地点吗？

直美：DARPA局长体内也植入了微型追踪器，当你靠近到一定范围，应该就能通过雷达确定他的位置。

PART 4

Snake：他们真有能力发射核弹？

坎贝尔：他们是那么说的。那些家

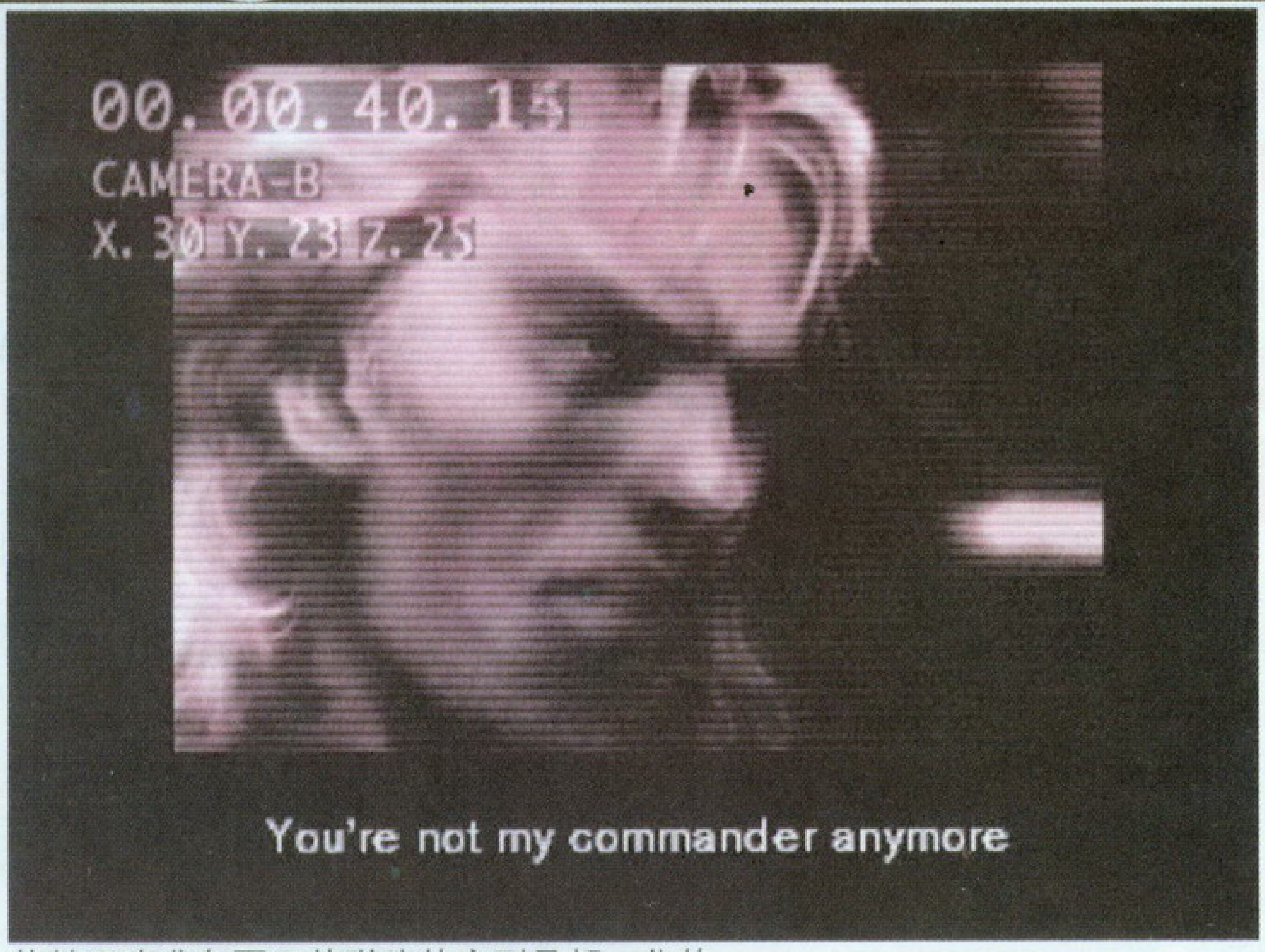
[1] 以屏幕左上方的录像带所显示的时间排序，而并非以游戏中"FILE"里面的出现选项为序。具体顺序为：FILE 00 指令内容说明→FILE 01 作战概要之潜入方法→FILE 03 详细情报之人质→FILE 03 详细情报之核兵器→FILE 03 详细情报之テロリストの要求→FILE 03 详细情报之テロリストの要求之遗传子强化→FILE 01 作战概要之潜入方法之タイムリミット→FILE 02作战メンバー之作战责任者→FILE 02作战メンバー之作战责任者之サポート要员→FILE 03 详细情报之テロリストの兵装→FILE 03 详细情报之次世代特殊部队→FILE 03 详细情报之次世代特殊部队之全员赞同の理由→FILE 03 详细情报之FOX-HOUND部队→FILE 03 详细情报之FOX- HOUND部队之リキッドスネーク→FILE 02 作战メンバー之ロイ キャンベル→FILE 02 作战メンバー之ロイ キャンベル之メリル→FILE 02 作战メンバー之ナオミ→退出（EXIT）。Snake与坎贝尔的另一段对话（PART 15）并没有收录在各个选项中，不过只要在看完PART 1之后选择退出（EXIT）之后就能够看到这一段隐藏的对话了。

[2] 国防部高级研究计划局(the Defense Advanced Research Project Agency)

[3] 蛙人输送艇(swimmer delivery vehicle)。

[4] 多媒体数字信号编解码器，作用相当于发报机、通信机之类的通讯工具。

[5] 就地取得（on-site procurement）



伙甚至连准备要用的弹头的序列号都给出了。

Snake：号码核实了吗？

坎贝尔：核实了。也就是说，即使他们还不能发射核导弹，最起码他们手上的确拥有可用的核弹头。

Snake：但不是有专门的安全措施防范这类恐怖活动吗？

坎贝尔：有倒是有……军火库里的每一枚导弹和弹头都配备了使用分离式起爆密码的PAL。

Snake：PAL？

坎贝尔："Permissive Action Link（许可行动接入）"，整合在所有核武系统内部的安全管理机制。但这并不意味着我们可以高枕无忧。

Snake：为什么？

坎贝尔：因为DARPA局长知道起爆密码。

Snake：但是，就算他们手里有核弹头，它肯定也已经从弹体上卸下来了。至于那些核武处理站里的导弹，按说也早就被拆了个七零八落。洲际弹道导弹可不是说说就能搞得到的。

坎贝尔：以前确实是这样，不过自从冷战结束以来，只要有门路又出得起价钱，你什么东西都能搞得到。

PART 5

Snake：那他们到底想要什么？

坎贝尔：一个人的遗体。

Snake：遗体？

坎贝尔：是的，遗体。确切地说，是他的细胞样本，其中包含了个体基因组的完整信息。

Snake：细胞样本……他们要那种东西有什么用？

坎贝尔：当然有用。因为那支次世代特种部队就是通过基因治疗得到强化的。

Snake：强化？

坎贝尔："人类基因组计划"你是知道的。科学界一直在进行人类基因组的测序工作，并且现在已经接近完成。在这项研究的基础上，军方开始致力于识别哪些基因对制造出色的战士起决定性作用。

Snake：会有那种基因吗？

坎贝尔：有。借助基因治疗的手段，他们还可以将那些基因移植给普通士兵。

Snake：基因治疗又是怎么回事？

直美：这部分我来解释。通过基因治疗，我们能够剔除已知的各种致病基因，同样地，也能导入另一些对人体有益的基因，譬如说抗癌基因之类。

坎贝尔：换句话说，我们已经有能力克服所有的遗传疾病，或者为人体添加所需的遗传特性。

Snake：所以，要是知道哪些基因能制造出完美的战士，你们就可以用同样的方法把它们植入人体，是这样吧？

直美：是的……理论上完全可以。

坎贝尔：不过，先决条件是我们必须能够分离并识别出那些"战士基因"。

直美：要做到这一点，如果能够对人类历史上其中一位最强战士的基因组信息进行研究，对我们的工作将会有很大帮助。

PART 6

Snake：历史上其中一位最强的战士？

直美：号称20世纪最强战士的那个人。

Snake：我希望你不是指Big Boss。

直美：的确是他。我们一直疯狂地进行研究，试图辨认出哪些基因决定了他那不可思议的战斗技能。到目前为止，我们已经发现了大约60个所谓的"战士基因"。

Snake：这么说，你们到底还是把他的尸体找回来了。

坎贝尔：是的。他的细胞一直保存在冷库内。他的基因组信息是人类的一笔无价之宝。

Snake：你是说军方的无价之宝吧。

直美：他的尸体烧伤程度很深。不过有一绺头发也就足以复原出他DNA的全貌了。

Snake：真是群不可思议的家伙。然后呢？你们准备把那些基因移植给普通士兵？

直美：是的，那将会用到我发明的一种称为"基因打靶"[6]的技术。

直美：事实上，最强的战士之所以成为最强，并不是单靠训练和经验来提高他们的战斗力的。现在我们已经知道，在这方面遗传因素起的作用要大得多。

坎贝尔：Snake，我们绝对不能把那具尸体交给他们。那可能比岛上所有的核弹头加起来还更危险。

直美：听说那些恐怖分子一直自称为"Big Boss之子"。

Snake："Big Boss之子"……

PART 7

Snake：限期是多久？

坎贝尔：24小时。他们说24小时后就会发射核弹。

Snake：目标呢？什么地方？

坎贝尔：暂时还没提到。

Snake：倒数什么时候开始的？

坎贝尔：5个小时以前。

PART 8

Snake：上校，你现在是替谁说话？

坎贝尔：当然是美国政府。

Snake：那么是谁在监控这次行动？

坎贝尔：……美国总统。

Snake：这样说来，总统已经在作战指挥部里召集他那群高级幕僚了？

坎贝尔：不，目前他们仍然是通过视像会议交换意见。

Snake：对了，如果那弹头是真的，他们不是应该发布COG[7]的吗？

坎贝尔：暂时还没有。现在是国防部长全权负责，并且实际指挥整个行动。在你潜入之后，一旦确认他们拥有核打击能力，COG就会马上发出。

Snake：既然他们还没转移到华盛顿山地底的核掩蔽部，那似乎还没什么可担心的。国安局的人来了吧？

坎贝尔：是的，另外还有DIA[8]。

Snake：DIA？见鬼，我开始有些不祥的预感了。

坎贝尔：他们可以为这次的行动提供一些支援。

Snake：那些纸上谈兵的家伙毫无用处，我们要的是一名核武专家！

坎贝尔：那是当然，核武专家我们已经有了。

PART 9

Snake：我们需要专家的支援。核武器我是外行。

坎贝尔：我知道。所以我已经请求调来了一位名叫娜塔莎·罗曼兰科的军事分析家，她会通过Codec向你提供技术支持的。

Snake：是个女的？

坎贝尔：她在核事故调查组任顾问期间工作表现非常突出。核武方面的问题你可以向她请教。另外，她也是尖端武器的专家。

⑥ 亦称"基因定位整合技术"。整合位点专一性的转基因方法。到目前为止，基因打靶方法被极广泛地应用，同时打靶技术也经历了几次创新和改进。在理论上，此技术可对任何基因进行体内功能完整意义上的研究。(《发育分子生物学》)

⑦ "政府存续措置"，即是指政府为保持国家的存在安全而采取的特别措施和行动。在这里指的应该是针对有可能遭受的核打击而实行必要的措施。

⑧ 国防情报局

Snake：她在哪儿支援我？

坎贝尔：在她家里……在洛杉矶。

Snake：加利福尼亚……好像也太远一点了吧……

PART 10

Snake：叛军的装备怎么样？你说过事发时他们正在演习。

坎贝尔：可以说是武装到牙齿。

Snake：作战经验呢？

坎贝尔：为首的六名FOX-HOUND队员都是身经百战的老手，一群软硬不吃的家伙。很难对付。

Snake：我不会低估来自FOX-HOUND的任何人。

坎贝尔：此外就是次世代特种部队。他们和你见惯的普通士兵也是不同的。

PART 11

Snake：我想听听这支次世代特种部队的情况。

坎贝尔：次世代特种部队的前身是一个反恐怖特别行动组，由原属生化战部队、技术警备队以及核事故调查组的人员混合编成。组建这支部队是为了应付次世代大规模毁灭性武器如核生化武器等的威胁。

直美：至少，在“他们”加入之前是这样的。

Snake：“他们”又是谁？

坎贝尔：那些人并非出身于美国陆军。

Snake：这么说是某种国际组织了。外国雇佣兵？

坎贝尔：不错，更糟的是，他们大多来自同一支部队，一个你十分熟悉的佣兵团——Big Boss的私人卫队。Big Boss垮台以后，军方买下了他们的全部合约。

Snake：Outer Heaven……

坎贝尔：之后他们和我军的VR部队“Force 21”合并了，并且接受了特训。

坎贝尔：以我个人的看法，这支所谓的次世代特种部队还不如叫做“虚拟战士”，他们根本就没有实战经验。

Snake：一群电子游戏玩家是吧？

直美：别忘了，那些人都经过了基因治疗的强化，他们体内的基因足以使他们成为第一流的战士。千万别因为他们缺少经验就掉以轻心。

Snake：印象中对士兵进行遗传工程改造是受到国际法明文禁止的。

直美：对，不过那些都只是宣言性质，并未达成任何实质性条约。

坎贝尔：有趣的是，几乎部队内的所有人都参与了这次的行动。

PART 12

Snake：怎么可能整支部队一起叛变呢？

直美：你说是叛变，他们却称之为革命。

坎贝尔：因为那些人都接受了同样的基因治疗，他们相互间可以说是亲逾手足。他们都把部队当成自己惟一的家。

Snake：Big Boss之子……但他们加入正规军之后就必须定期接受军方顾问的评估……

坎贝尔：根据档案，他们在心理测验中一直拿“A”，表面看来他们都是出色的、忠心耿耿的爱国军人。

Snake：而现在他们又全部都参加了叛乱？

坎贝尔：不是全部。演习那天有几个人没有露面，所以才需要补充人员。

Snake：难道事前就没有任何迹象表明情况有变吗？

坎贝尔：一个月前有报告说他们有一些不寻常的举动。

直美：他们显然是偷看了关于“战士基因”的机密文件，并且开始了自己的基因治疗实验。

Snake：就算没有你他们也能进行试验？

直美：基因治疗的过程已经接近完全自动化了，况且，他们都是些IQ180以上的天才。

坎贝尔：其实就连这支基因军团的存在本身也是最高级别的国家机密。所以本来我们一直想在暗中进行调查，尽可能秘密地解决问题。

PART 13

坎贝尔：高技术特种部队FOX-HOUND，当年你所在的部队，而我也担任过他们的指挥官……兼有过人战斗力和出色专业技能的精英战士。他们的实力比起当年我统率时有过之而无不及。

Snake：这么说，他们一直相当活跃……

坎贝尔：总共有六名FOX-HOUND队员参与了这次叛乱。

坎贝尔：心理螳螂，拥有强大的超能力；狙击之狼，充满魅力的致命杀手；章鱼，他擅长易容术；伏尔甘[9]，力大无比的巨人，也是萨满巫师。还有左轮，审讯专家，可怕的枪战高手。

Snake：一群很有趣的家伙嘛。

坎贝尔：最后，他们的首领，FOX-HOUND的分队长，Liquid Snake。

Snake：Liquid Snake？

坎贝尔：不错。而你就是惟一一个能与他对抗的人了。

PART 14

Snake：Liquid Snake？

坎贝尔：Liquid Snake。和你一样以“Snake”为代号的人。

Snake：你还知道些什么？

坎贝尔：他十几岁就参加了海湾战争，是全SAS[10]最年轻的家伙。那时他的任务是搜索并摧毁飞毛腿导弹的移动发射架。如果我没记错，你应该也在那儿的。你不是随同“绿色贝雷帽”的一个排渗透到伊拉克西部了吗？

Snake：当时我也不过是个孩子。

坎贝尔：细节情况并未公开，不过原本他似乎是作为英国SIS[11]的潜伏间谍打入中东的。

Snake：他是SIS的人？

坎贝尔：但他从未在Century House露过面。

坎贝尔：他在伊拉克被俘，那以后的几年里一直下落不明。你退役之后他被救了出来，后来又加入了FOX-HOUND。

Snake：记得我退出那时他们已经不再使用代号了。

坎贝尔：我不知道他的真名。有关的资料属于高度机密，连我也无法接触。

坎贝尔：这是他的照片。

坎贝尔：吓了一跳吧？

坎贝尔：他的肤色和你不同，但除此之外你们俩就像是一个模子里倒出来的。

Snake：我有个孪生兄弟？

坎贝尔：详情我也不大清楚，不过看来很有可能。所以我们才如此需要你来执行这次的任务。

直美：只有你能够打败他。见到你以后我就可以肯定了。你身上的某种东西是他所没有的，我从你的眼神中看得出来。

Snake：你这样说并不能让我感到安慰。

PART 15

Snake：上校，我已经不为政府工作了，让我回Twin Lakes去吧。

坎贝尔：为什么呢，Snake？你在阿拉斯加的生活真的就那么值得留恋吗？

Snake：这个星期会有一场赛事，我得在周六之前赶到安克雷治[12]。

坎贝尔：是Iditarod吗？世界上距离最长的狗拉雪橇赛程？你几时变成狗拉雪橇赛手的？

Snake：如今那五十条爱斯基摩犬就是我所有的家人了，我必须照顾好它们。

坎贝尔：别再为你的狗操心了。

Snake：什么意思？

坎贝尔：对不起，Snake，现在我们正向白令海进发……已经没时间磨嘴皮了。

Snake：我早就说过了，就算我确实欠你的情，我也绝不欠军队和国家任何东西！

坎贝尔：你会接受这个任务的。

Snake：我干嘛要做那种蠢事？我可不是什么爱国者。

坎贝尔：Snake，你做特工的那段日子在你的档案里留下了太多不干不净的东西，那些东西，足够让你在军方的秘密监狱里关上一辈子的啦。

Snake：我总算明白了……你这是要挟我喽？

坎贝尔：不是要挟。我只是想借此帮助你下定决心罢了。其实呢，我不但了解你的档案，也同样地了解你这个人。就算没有这种威胁你还是会接受任务的。

Snake：哼，有理由吗？

坎贝尔：你天生就是个战士，不是那种可以平静地度过一生的人。我们这些经历过真正战斗的人都是一样的，

[9] Vulcan是罗马神话中的火神，即希腊神话的赫淮斯托斯，也是他所用的M61机炮的绰号。
[10] 特种空勤团（Special Air Service），英军专门从空中机支实施地面特种作战的精锐部队。
[11] 秘密情报处（Secret Intelligence Service），即陆军情报局第6处。
[12] 又译安克雷奇，阿拉斯加最大的城市和海港。

我们只能活在战场上。Snake，我也是个军人，我能理解你每天都在忍受的那种无奈与失落……我也知道你一直努力摆脱当年那个童子军的影子，但你总不能一辈子就在这冰天雪地里和狗打交道。既然如此，你何不回到我们的行列里来，再次成为一名真正的战士呢？

Snake：你认为我现在这样生活很可笑？

坎贝尔：Snake，我不过是想让你找回生存的目标。

PART 16

Snake：上校，你不是早就退休了吗？为什么还要赶这趟浑水？

坎贝尔：因为像我这样了解FOX-HOUND的人没有几个了。

Snake：仅仅是这样吗？

坎贝尔：我当了一辈子的兵，除了打仗我就没什么能耐了。可能我确实是有点老了，但是我仍然热爱军旅生涯。

Snake：上校，你的谎话并不高明。告诉我真正的原因吧。

坎贝尔：好吧，Snake……对不起，我不该瞒你的，被挟持的人质中有一个是我的亲人。

Snake：什么亲人？

坎贝尔：我的侄女，梅丽尔。

PART 17

Snake：你的侄女……她怎么会到那儿去？

坎贝尔：叛乱当日有报告说几名士兵失了踪，我的侄女就是临时被调去补充的人员之一。

Snake：她挺像你的。

坎贝尔：她是我弟弟的女儿。弟弟在海湾战争中阵亡以后，一直是我照顾她。

Snake：纯粹是私人原因吗……上校，这似乎有失你军人的身分哪。

坎贝尔：我已经退休了。现在的我只不过是个老头而已……不管怎么说，我总是你的朋友。

Snake：朋友？我们什么时候还变成朋友了？

坎贝尔：自从桑给巴尔之战以后，我就一直把你看作朋友了。

Snake：以我的性格，我一向没有多少朋友。

坎贝尔：所以我才这么信赖你。这正是你有人情味的地方。拜托了，Snake，救救梅丽尔！吧！

Snake：好吧。不过我有两个条件。

坎贝尔：尽管说吧。

Snake：第一，别再试图对我隐瞒任何事，我要随时能得到所需的资料。第二，我只接受你的直接指挥，命令不能由第三人进行转达。做得到吗，上校？

坎贝尔：一言为定。其实这也就是他们召我来的原因。但有一件事……

Snake：什么事？

坎贝尔：我已经不是上校了，只是一名退了役的老兵。

Snake：我明白……上校。

PART 18

Snake：那个医生，她也是这次行动的成员吗？

坎贝尔：过去她一直负责FOX-HOUND的基因治疗工作，没有人比她更清楚那群家伙的底细了。

Snake：大概是因为你经常给他们作全身检查吧？

直美：别弄错了。我可不是护士，我是科学家。

Snake：顺便问一句，刚才你给我注射的是……

直美：防冻肽，可以让你的血液和其他体液不至于在副北极的严寒下冻结……还有纳米计算机。

Snake：纳米计算机？

N：而且不止一种。有好些不同的类型，分别负责补充你血液中的肾上腺素、葡萄糖以及其他营养物质。

Snake：看来我已经不用为吃饭问题担心了。

直美：另外还有脑代谢功能活化剂。

Snake：说什么来着？

直美：脑代谢功能活化剂。这类药物有助于改善大脑机能。

Snake：好让我聪明一点是吧？还有呢？

直美：还有安非他明，那是兴奋剂，可以使你连续12小时保持头脑清醒、反应敏捷。

Snake：配方真够复杂的。还有别的吗？

直美：纳米计算机也会负责为你Codec的电池充电。

Snake：几时我想节食的话，一定要请你做指导医师才是。等我的电话吧。

直美：不用客气。

PART 19

Snake：剪刀借我用一下。

直美：你要干什么？

Snake：没什么，放心好了。只是想把自己弄得利落一点。

直美：哦？

Snake：我可不愿被误认为叛军的领袖。

乘着蛙人输送艇，浸着冰冷的阿拉斯加的海水，Snake潜入核废料基地的码头，开始了他的任务。

就在Snake爬上岸边的同时，码头另一端一个长发男子登上了电梯。从他对一旁士兵的说话口气以及一身与众不同的装束来看，他的地位显然要比这里的普通士兵要高得多。

Liquid：提高警惕！我知道他一定会走这条路的……好，该上去把那两只讨厌的苍蝇拍掉了。

CODEC（通讯机里的对话）

Snake：我是Snake。听得见吗，上校？

坎贝尔：听得很清楚。

坎贝尔：Snake，外面情况如何？

Snake：看来对面的电梯是上去的必经之路了。

坎贝尔：不出所料。也只好这么办了，但小心点别让他们看见你。如果有情况就用Codec和我联络，频率是140.85。（Codec使用说明略）Codec的接收器装在你的听小骨上，别人是听不到声音的。

Snake：明白。我马上开始行动。

有了之前"VR训练"的经历，Snake很轻松的从巡逻士兵的眼皮子底下通过码头，乘着电梯来到上一层的直升机场。

CODEC

Snake：我是Snake。已经到达目标外围。

坎贝尔：干得好。几年没见，你的身手还是那么敏捷。

直美：作战服的性能怎么样？

Snake：防水效果很好，就是活动起来不太灵便。

直美：忍着点儿吧，那种设计是为了防止体温过低。说到底，你可是在阿拉斯加。

Snake：别当真，我是在感谢你呢。要不是这套作战服和你的那一针，我在外面早就冻成一根冰棍了。

直美：那种防冻肽吗，参加这次演习的基因战士都在用它。

Snake：听你这么说我可以松口气了，已经有人用过的是吧。对了，牵制行动的进展如何？

坎贝尔：两架F-16已经从加利纳[①]起飞，正在前来途中。敌人的雷达应该已经捕捉到它们了。

Snake躲在集装箱后面，观察直升机场上的那架直升机的动静。

Snake：雌鹿D型？上校，怎么连俄国的战机也来了？

坎贝尔：我也不知道……不过看样子我们的小把戏已经引开了他们的注意力，你的机会到了！

CODEC

坎贝尔：现在离限期只有18个小时了。你得抓紧时间！

美玲：噢，这种天气下还敢飞"雌鹿"，那家伙是疯的吧？

Snake：谁在说话？

坎贝尔：是我疏忽了。还没替你俩介绍呢。这位是美玲，我们的影像和数据处理专家。你的Codec和Soliton雷达系统都是她的杰作。要是使用中遇到什么问题你可以问她。

美玲：Snake，很高兴认识你。能够和你这样的传奇人物交谈我感到十分荣幸。

Snake：……

美玲：怎么啦？

Snake：没什么……只是没想到一位世界级的军工设计师居然会这么……可爱。

美玲：你是在奉承我吧。

Snake：不，我是认真的。现在我知道接下来的18个小时肯定不会闷了。

美玲：别胡扯啦……真不敢相信，大名鼎鼎的Solid Snake也是个不正经的家伙……不过我也有点意外，以职业杀手来说你真是很坦率呢。

Snake：看来我们还需要互相了解一下才行。

美玲：说得对。我很乐于了解传说背后的你……

坎贝尔：我们会一直通过雷达监察你的行动，随时和我们联络吧。

Snake：行了，感到寂寞的话，我会呼你们的。

①Galena，位于64° 44'N、156° 56'W的美国空军基地。

直美：Snake，认真点好吗？大伙在这儿都是为了支援你，如果需要什么资料或者建议就找我们吧。

美玲：你的任务数据也是由我管理的。想保存当前状态的话呼我就行。我的频率是140.96，这是存档专用的，千万别忘了。

坎贝尔：记住，现在除了望远镜以外你就是手无寸铁了，你必须用找得到的任何武器把自己武装起来！

Snake：我当然记得。先是直美博士把我从头到脚搜了个遍，然后你们就缴去了我所有的武器……换了倒霉的是你又该怎么想。

直美：这样吧，要是你还能活着回来，说不定我会给你一个报仇的机会的。

Snake：到时你可别后悔，博士。

Snake：顺便说一句，我还是成功地把我的烟给偷运出来了，扫了你的兴真是抱歉。

直美：你怎么办到的？

Snake：藏在胃里呗。

Snake：说起来还是你的功劳，那种针剂抑制胃酸分泌相当有效。

美玲：烟？那东西对你有什么用？

Snake：你不会明白的。

坎贝尔：想进去的话，正门就在那边。那可是一条捷径，就是风险大了点。

Snake：这主意真好，要是我敲门他们会说请进就更好了。

Snake：……左边一名哨兵……右边也有一名……配备5.56mm口径步枪和手榴弹……

坎贝尔：不走正门，那旁边的通风口怎么样？另一个通风口应该是在2楼。

Snake：从这角度我看不见它的位置。

坎贝尔：你可以自由选择行动方案。看你的了，Snake。

Snake由二楼的通风管道潜入，不久就收到了来自米勒教官的问候。

CODEC

米勒教官：Snake，我是McDonell Miller。很久没见了。

Snake：教官？你怎么也来了？

米勒教官：我已经不做教官了，所以就搬到这儿来住，想过点比较平静的生活。我和你一样已经退役了，只是偶尔帮助训练一下阿拉斯加侦察部队。

Snake：又收了不少新徒弟，是吧？

米勒教官：坎贝尔把情况都告诉我了，我想自己或许还能帮上点忙。

Snake：有你这样一位搭档是再好不过了。

米勒教官：当然，我毕竟是野外求生的专家。而且我在阿拉斯加待的时间也比你长。要是对外面的动植物有什么疑问就呼我吧。我的频率是141.80。

在二楼的通风管道内Snake偷听到的两名士兵的谈话。

基因士兵A：我刚把DARPA局长转移到B1层的单人囚室。

基因士兵B：那边的通风管清扫得怎么样了？

基因士兵A：他们已经把气窗打开，接下来该喷灭鼠药了。

Snake：B1层通风管……

基因士兵A：药一喷完马上关闭气窗。记住盯紧隔壁那个女人，可千万别大意。

Snake：隔壁的女人？

基因士兵B：是不是出事了？

基因士兵A：有人闯进来了。

基因士兵B：真的？

基因士兵A：他已经干掉了三个人。

基因士兵B：干掉了三个人？

基因士兵A：对，听说他还有隐形迷彩。

Snake：隐形迷彩？除我之外还有一名潜入者？

基因士兵A：你最好再抽调一些人手加强那边的防卫力量。

在坦克库B1层的通风管道中从通风口听到厕所内的士兵的自言自语。

基因士兵：……这该死的感冒！我讨厌阿拉斯加……好家伙，那小妞的身材可真不错。

在通风管道的尽头，Snake终于发现在此次任务的目标之一——DARPA局长唐纳德·安德森。很显然，这位高官对于Snake到来没有心理准备，一副吃惊的样子。

安德森：是谁？……谁、谁在那儿？

Snake：我是来救你的。你就是DARPA局长唐纳德！安德森吧？

安德森：哼，来救我？你到底是什么人？

Snake：一名小卒。我是被国防部踢来的，就为了你那不值钱的脑袋！

安德森：真的吗？

看样子安德森仍然不相信眼前的这个家伙能够越过一大群基因士兵到达这里来营救他，不过他似乎还是相信了Snake。

安德森：也许是吧……看你也不像那些人的同伙。既然是这样，那你还不快点把我弄出去？

Snake：急什么？放心好了。我还有事问你。那伙恐怖分子……

安德森：恐怖分子？

Snake：他们究竟有没有核打击能力？

安德森：你到底在说什么？

Snake：那伙人威胁白宫说，要是不答应他们的条件，他们就会发射核弹。

安德森：我的天！

Snake：他们做得到吗？

安德森：……做得到。他们有那个能力。

Snake：但他们准备怎么个发射法？这地方不是只用来存放卸下的核弹头的吗？他们手头上根本没有导弹……

安德森：小心听着，下面我说的都是高级机密，懂吗！？

安德森：出事的时候我们正在这儿举行演习，目的是试验一种新型兵器……那种兵器足以改变世界。

Snake：什么见鬼的兵器？

安德森：一种可以对这个星球表面任意目标实施精确核打击的兵器……核搭载步行式主战坦克。

Snake：Metal Gear?! ……怎么可能！

安德森：……你知道Metal Gear?! Metal Gear是最隐秘的地下计划之一！……你，你怎么知道的？

Snake：我们已经交手两次了。

Snake：就是因为它你才到这基地来的吗？

安德森：还会有什么原因？难道你以为我很喜欢这鬼地方？

Snake：Metal Gear计划不是中止了吗？

安德森：恰恰相反，这个计划已经扩大为ArmsTech公司和我们DARPA之间的大型合作项目。我们本来打算通过这次演习收集原始数据，然后着手进行量产。要不是这该死的"革命"……

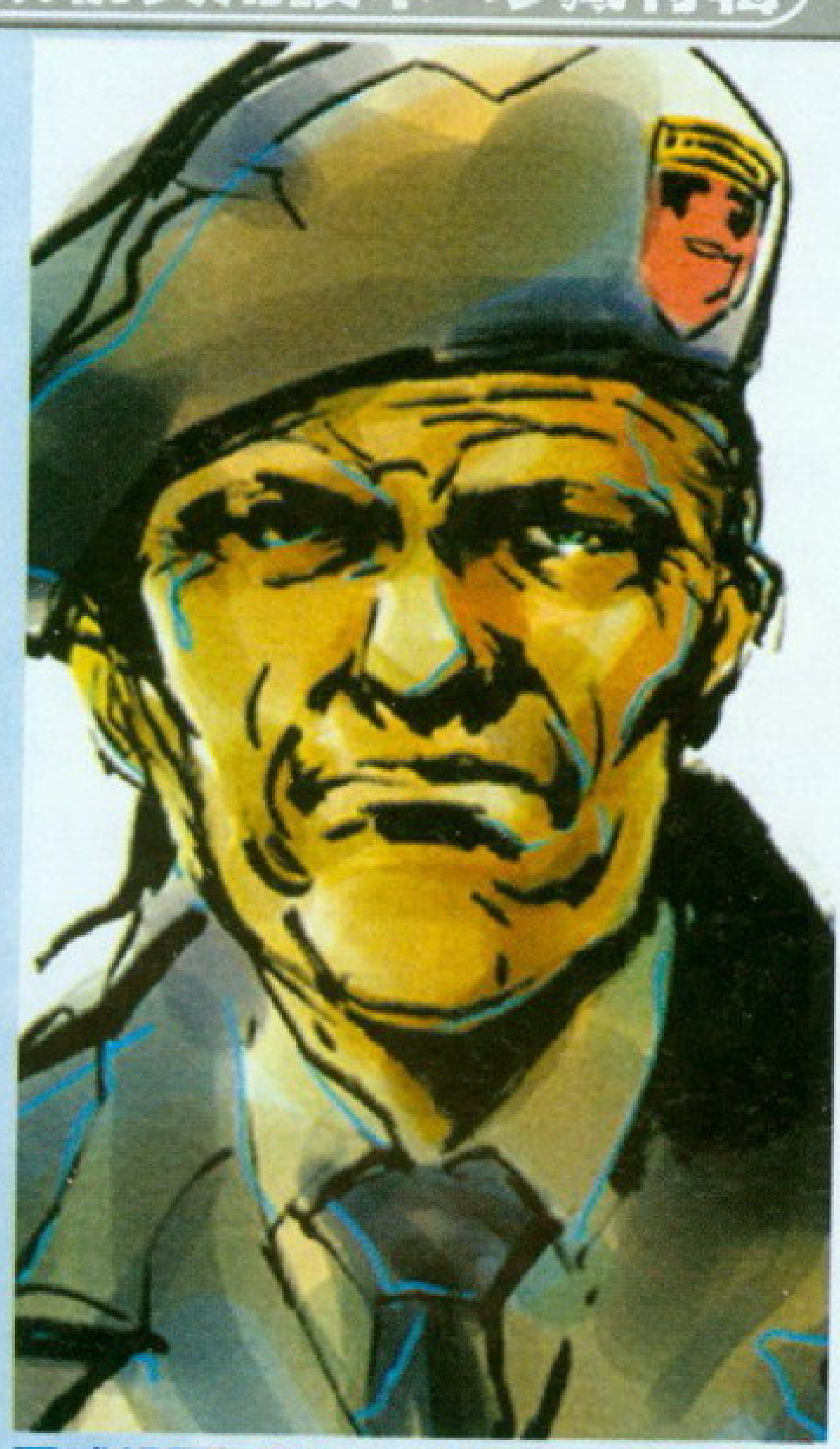
Snake：革命……

安德森：现在Rex已经落在他们手里了……

Snake：Rex？

安德森：Metal Gear Rex，新Metal Gear原型机的代号。叛军很可能已经把Rex使用的弹头准备好了。那些人都是行家，操纵整备什么武器对他们来说是不成问题的。

这时囚房外的看守士兵听到了里面的声音，悄悄地靠近牢房。很奇怪的是这个经过基因治疗，无论是IQ还是



五感都要远胜常人的基因士兵居然没有听出来这间牢房里其实是有两个人的……

基因士兵：嘿！吵什么吵？给我闭嘴！

Snake闪到门的角落处，安德森快步走到牢房的小窗前，冲着门外的士兵轻轻挥了挥手，士兵居然就没有再深究下去了……

Snake：但所有的核弹头应该都设置了安全措施才是。譬如你必须先输入起爆密码之类……

安德森：啊，你说的是PAL吧。没错，PAL当然是有的。按规定，发射前要输入两组不同密码。

Snake：总共有两组密码？

安德森：对。由贝克和我分别掌握。

Snake：贝克？Arms Tech的总裁？

安德森：是的。只有我们两人都输入密码才能发射。可是……我的密码他们已经拿到了。

Snake：你招供了？

安德森：心理螳螂能够解读别人的思想，你根本无法抗拒。

Snake：心理螳螂？

安德森：FOX-HOUND的队员之一，他有超能力。

Snake：……这真是糟透了。

安德森：他们迟早也会找出贝克的密码，那只是时间问题。

Snake：万一真是那样……

安德森：是的，他们就随时可以发射。不过……还有一个办法能阻止他们。

Snake：什么办法？

安德森：那几张钥匙卡。

Snake：钥匙卡？

安德森：是开发核武系统的ArmsTech公司预设的应急超控手段。

即使不知道密码，你也可以用那几张钥匙卡启动保险装置……

Snake：要是我做到了……

安德森：你就可以中止发射。

一直在隔壁偷听的那名女子：那张钥匙卡？

Snake：那你说的钥匙又在哪儿？

安德森：应该还在贝克手里。

安德森：记住，钥匙卡共有三张，相应地也有三条不同形状的插槽。你必须把它们依次插入对应的插槽里去。

Snake：行了，三张钥匙卡。

Snake：你知道贝克被关押在什么地方吗？

安德森：好像是B2层。

Snake：B2层？

安德森 听卫兵说，他们把贝克转移到了一个有很强电子干扰的地方。

Snake：有没有其他线索？

安德森：还有……他们已经用水泥封死了那儿的入口，但还来不及重新上漆。你可以试着找一下墙壁颜色不同的地方看看。

安德森 把这个也拿去吧。这是我的ID卡。可以打开所有安全级为1的门。我们一般把它叫做PAN卡。它是和使用者自身的电场配合工作的。

Snake：所谓的"Personal Area Network"是吧。

安德森：它利用人体内的无机盐作为数据传输介质。当你走近门口，检测装置会读取卡片里的数据……

Snake：然后门就自动打开。明白。

Snake：好了，我先把你救出去吧。

安德森：等一等。

Snake：还有什么事？

安德森：你有没有听说过还有别的方法可以取消发射？从你的上司或者其他人口中？

Snake：没有。

安德森：你肯定没听到任何风声？

Snake：我说过了，没有！

安德森：那么白宫是不是打算向恐怖分子屈服？

Snake：那是他们的事，我管不着。

安德森：那……国防部呢？

Snake：国防部？

谈到这里，安德森的脸色忽然变得铁青，呼吸也变得沉重，似乎是突发了什么急病。

安德森：……啊——！

Snake：你怎么了？

安德森：为……为什么？

一直在隔壁偷听的那名女子：怎么回事？喂！出什么事了？

Snake蹲下检查倒在地上的安德森。

Snake：哎……断气了……

CODEC

Snake：直美博士，局长他……到底出什么事了？

直美：我……我不知道。看来好像是心肌梗塞，可是……

坎贝尔：心肌梗塞？糟糕……

Snake：……上校，你是不是有事瞒着我？

坎贝尔：怎么会呢？Snake，你要明白，这次的行动属于高度机密。不经过最高级别的安全审批是无法接触全部资料的。

Snake：你是想叫我相信，虽然你指挥这次行动，却同样无权接触全部资料？！

坎贝尔：我告诉过你的，实权在国防部长手里，我不过是为你做点支援工作。

Snake：…………

坎贝尔：Snake，没时间吵架了。马上离开那儿，去救贝克吧！

无可奈何地起身，Snake一支脚刚刚踏出牢房，一支枪就对准了他的脑袋……

蒙面士兵：别动！

蒙面士兵：你杀了局长！畜生！……Liquid？不，不是他。

Snake试图反击。

蒙面士兵：不许动！！！

Snake：是第一次用枪指着人吧？你的手抖得很厉害。

蒙面士兵：!!!

Snake 有胆量向我开枪吗，菜鸟？

蒙面士兵 说话小心，我可不是什么菜鸟！

Snake：别说谎了。看你那紧张的目光……你眼中充满恐惧。这样一双眼睛就表明你是个菜鸟了。你从来没向活人开过枪，我没说错吧？

蒙面士兵：闭嘴！你说得太多了！

Snake：菜鸟，你连保险都没打开。

蒙面士兵：我警告你！别再叫我菜鸟！！

Snake：你不是他们的人吧？

蒙面士兵 快去开门！你不是有ID卡吗？

Snake：怎么？

蒙面士兵 你合作点儿，我们一起逃走！

一群身着装甲的基因士兵冲了进来。

Snake：看样子这下我们得迟些走了。

Snake看到那名蒙面士兵迟迟没有开枪。

Snake：你这是干什么！？别多想了！开火！

战斗中

Snake：还等什么？开枪啊！

蒙面士兵：别当我是个菜鸟！

Snake：我叫你开枪！

解决掉基因士兵，那名蒙面士兵径直跑向电梯，Snake刚想跟上，就被她的一梭子弹给逼进角落里。等到Snake重新站起来，跑到电梯前时，看到的却是一股幻象……

Snake：见鬼！

浮在空中的神秘人的幻象：好孩子，干得不错……

CODEC

Snake：直美，刚才我见到的幻象……是纳米计算机造成的吗？

直美：不，纳米计算机运作正常。

Snake：那究竟是什么幻象？

直美：应该是来自FOX-HOUND的超能力者心理螳螂的心灵感应术产生的干扰，就像精神反馈回路之类。

Snake：是心理螳螂？

有了安德森的情报，Snake很顺利地找到了被关押在地下二层的ArmsTech总裁肯尼思·贝克。贝克被绑在一根柱子上，奄奄一息。

Snake：我来迟了吗？

贝克勉强抬起了头

Snake：还活着……

Snake：你一定是ArmsTech的总裁肯尼思·贝克了。别怕，我是来救你的。

说完Snake想解开贝克身上的绳子

贝克：别、千万别碰它……

Snake：C4？

一个声音从另一根柱子后面传了过来。伴随着这股浓厚的俄国口音的，是一个眼神锐利、手持左轮手枪的家伙。

手持左轮手枪的神秘人：一点没错。去碰那条电线吧……好让周围的C4把那老头炸个粉碎！

手持左轮手枪的神秘人：你就是头儿整天挂在口边的那个人吧？

Snake：那你呢？

手持左轮手枪的神秘人：FOX-HOUND特种部队，左轮·奥塞罗特。

左轮：我等你很久了，Solid Snake。

左轮：让我看看传说中的战士究竟有多厉害！

左轮：这就是柯尔特的Single Action Army。世界上最好的手枪之一。

六发子弹，干掉任何目标都绰绰有余。

左轮：现在我就来告诉你，为什么他们都叫我……"左轮"。

左轮：拔枪吧！

对左轮之战，左轮在与Snake的战斗中仍然是喋喋不休，看样子他试图通过这种办法来打乱Snake的思维。

左轮：拔枪吧！

左轮 藏起来也没用。你应该看得出，子弹是多么听我的话。

左轮 你最好加把劲，那老头撑不了多久了。

左轮：你不想快点解决战斗吗？我喜欢这种火药味……这种硫磺的气息……不过对你来说，这也就是死亡的味道！

打败了左轮之后

左轮 你确实有两下子，不愧是和头儿代号相同的人。我已经好久没打得这么过瘾了……不过，刚才这只是热身运动而已。

一个影子从左轮的身旁闪过

左轮：谁？

左轮：我的手！！

左轮：隐形迷彩？

左轮冲着Snake

左轮：死不了是吗？这次你运气好！走着瞧吧！

那个神秘的影子现身，是一个忍者模样手持长刀的"人"。Snake立刻用枪指着他。

Snake：你是谁？

忍者：和你一样……没有名字。

贝克：啊？这……这强化骨骼……！

那忍者听到“强化骨骼”这个词，反应相当大。在疯狂般地嘶吼之后，就消失不见了。

Snake：你还能说话吗？

贝克：你是谁？

Snake：放心，我和他们不是一伙。DARPA局长说他已经把他的起爆密码供出来了，你呢？

贝克：啊，我知道了，是吉姆派你来的……你……你是国防部的人。

Snake：废话少说！你的密码呢？已经没时间了！

贝克：我……也招了。

Snake：什么！那现在叛军把两组密码都拿到手了，他们随时可以发射了！

贝克：我已经尽了最大努力。至少我成功抗拒了心理螳螂的读心术。

Snake：抗拒他的读心术？你怎么做到的？

贝克：我的大脑里通过外科手术植入了某种芯片。

Snake：什么芯片？

贝克：可以起到类似绝缘的防护作用。凡是知道这类机密的人都要接受这种手术。

Snake：包括DARPA局长？

贝克：那当然。

Snake：但DARPA局长说心理螳螂就是用读心术得到他的密码的。

贝克：你肯定你没听错？

Snake：不会有错……这样的话，他们又是怎么弄到你的密码的？

贝克：我从来没学过如何忍受严刑拷打……

Snake：看得出他确实拿你寻了不少开心。

贝克：他简直不是人。你还没看见折磨我时他多么快活！

Snake：你的手怎么了？

贝克：就是被他打断的。

Snake：这样算起来还是你占便宜，他那只手是被砍掉的。

贝克：哼，你可真够风趣。

贝克：……那……DARPA局长……他还好吧？

Snake：他死了。

贝克：死了？岂有此理！吉姆，你说过的话都不算数了吗？你是不是想连我一起杀了灭口？

Snake：冷静点！你这是怎么了？我说过是来救你的！我可没杀DARPA局长，他心脏病突发才死的。

贝克：心脏病？哎，别说傻话……

Snake：不管怎么说，现在两组密码都落在他们手里了。

贝克：那伙人都是些疯子。真要发射核弹他们也是不会手软的。

Snake：这我倒同意。不过，他们究竟有什么目的？

贝克：谁知道呢。说不定他们和我们干军火这行的一样，总是惟恐天下不乱……

Snake：现在我就是要阻止这群战争狂。

Snake：那几张钥匙卡还在你手里吧？

贝克：钥匙卡？

Snake：取消发射的钥匙卡！我知道你有的。

贝克：现在已经没有了……

Snake：什么？！那谁有？别告诉我又是恐怖分子！

贝克：不，在那个女人手里。

Snake：女人？哪个女人？

贝克：和我一起下狱的一名女兵。

Snake：一名女兵……那肯定是……

贝克：她说她是才加入的新兵。因为不肯参与叛乱被关进来的。

Snake：她是个新兵？难道是上校的侄女？

贝克：我把钥匙给了她。后来她好象逃出去了，希望她没事才好。

Snake：她没事，放心吧。她确实嫩得很，不过还是挺坚强的。你又是怎么知道她逃了呢？

贝克：我一直用Codec和她保持联络，直到我被绑在这里。

Snake：Codec？

贝克：没错。是她从卫兵那儿抢来的。要是那Codec还在她手上，你应该可以联络上她。

Snake：我想应该还在，她的频率是多少？

贝克：啊，我这就告诉你。是……

贝克：嗯？

贝克：……呃……对不起……

贝克：……我忘了。

Snake：见鬼！

贝克：噢，对了！频率就在CD盒的背面[13]，试试看吧。

Snake：我会的。不过，万一这条路行不通，还有没有其他办法中止发射？

贝克：这……你要去找我的雇员海尔·埃默里奇。

Snake：他是什么人？

贝克：Rex开发小组的组长。天才的工程师，就是人有些怪。如果说还有人能想到如何阻止发射，那一定是他了。

Snake：要是连他也没办法呢？

贝克：那就只好摧毁Metal Gear了。埃默里奇知道该怎么办。

Snake：这个埃默里奇现在在哪儿？

贝克：这……他很可能是被关在核弹保存大楼的什么地方。在这座楼的北面，那儿有他的工作室。

Snake：行了。不过……为什么又再开发Metal Gear？核战争的时代已经随着新千年的来临而结束……

贝克：你错了。核战争的威胁并未消除……

贝克：……事实上，它比以往任何时期都更为严重。

贝克：其实，就是在今天，钚之类的核废料也是一直不断增加。听着，你见过那些存放核废料的仓库没有？

Snake：……没见过。

贝克：仓库里堆满一桶一桶的核废料……一眼望不到边……因为凭现有的技术根本就没办法将它们彻底销毁。

Snake：于是他们就把那些东西都扔到仓库里好落个眼不见为净？

贝克：差不多。

贝克：实际上就连这种“保存”也只是马虎了事。有很多容器都已经被腐蚀得千疮百孔……而里面的核废料就那样不断地渗漏出来。

Snake：岂有此理！

贝克：那还不止。每年里有明确报告的MUF都有好多磅。

Snake：MUF？

贝克：指的是“核物质不明损失”。

贝克：这就表明肯定存在着规模庞大、组织严密的核物质黑市买卖活动。另外，自从冷战结束之后，许多核专家，尤其是俄国的，都纷纷不知去向……

贝克：换句话说，有足够的核物质以及核专家可以用于制造核弹。现在这个世界，就连最小的国家都可以拥有自己的核武计划……

Snake：其他的超级大国又怎么样？

贝克：比如俄罗斯就一直保持相当可观的核力量，彻底的核裁军根本是天方夜谭……要维持我国的核威慑政策，我们需要一种具有压倒性优势的武器。

Snake：那就是Metal Gear。

贝克：是的。你也知道，由于国防预算大幅削减，我们的行业受到了严重冲击……都是因为那种所谓的“和平”。

Snake：近来确实听到不少大军火公司被收购或者互相合并的消息。

贝克：没错。而自从我们失去了空军新一代主力战斗机的订单，Metal Gear系统就是我们手上的最后一张王牌了。我们是迫于形势才把Metal Gear发展成一个影子计划的。

Snake：影子计划？

贝克：也就是由国防部的“影子预算”资助的计划。这样就摆脱了那些罗

[13]与实际剧情并没有太大的关系，所谓的“频率就在CD盒的背面”指的是游戏包装背面上的一幅Snake在与梅丽尔联络时的图片上的频率“140.15”。这是当时制作小组面对猖獗的PS D版想出的一个对策。同时也给非日语系玩家一个绝大的难题。

里罗嗦的例行公事，投产准备时间可以大大缩短，而且也不会有任何人能找你的麻烦；包括军事监督委员会的那群好心肠的自由主义者在内。

Snake：贿赂是吧……

贝克：那不过是生意场上的正常手段……本来Metal Gear马上就会被正式采纳了……只要等到演习结果的分析报告出来。

Snake：少废话！我不是来听你诉苦的。

贝克：这倒也是，你们这些当兵的知道什么……

贝克：拿去吧。你是为这个才来的。

Snake：什么玩意？

贝克：都在这里面了。主硬盘已经在枪战中损坏，这光盘就是仅有的一份副本了。

Snake：什么数据？

贝克：这次演习里获得的全部试验数据。

贝克：用不着装蒜。我知道他们派你来就是为了取回这个。我好不容易才瞒过那个虐待狂。叛军是不知道还有这么一张盘的。你一定要把它交给吉姆……交给你的上司。我的ID卡也给你好了，可以打开安全级为2的门。

Snake：你还能走吗？

贝克：……不必了……你自己继续行动吧。他们已经拿到了我的密码……我对他们已经没什么用处了。

Snake：我还想问一件事。刚才那忍者是什么人……或者说，是什么东西？看样子你好象知道内情。

贝克：忍者？那是FOX-HOUND的一个小秘密……

Snake：小秘密？

贝克：一名试验性的……基因……战士……

Snake：你认得他？

贝克：你应该去问直美·亨特博士，她比我知道的更清楚……

Snake：直美博士？

贝克：无论如何，你一定要阻止他们……这事要是捅了出去，我和公司非完蛋不可……

Snake：为什么？Metal Gear不也只是基于现有技术的吗？它到底有什么问题？

贝克：Metal Gear本身没问题，不过……

Snake：怎么了？

贝克：你……你对我干了些什么？！哦……不！……岂有此理！……国防部那群杂种！他们……他们到底还是用了这一招！

Snake：你究竟在说什么？

贝克：他们……只不过是利用你来……啊——！

Snake：活见鬼！

CODEC

Snake：上校！你听见了吗？现在他也死了！

坎贝尔：……我也不知道怎么会这样。

Snake：不要撒谎！

直美：看来似乎又是心肌梗塞，不过……

Snake：会不会是中毒？

直美：这……有很多药物在大剂量应用时都可能诱发心肌梗塞，比如说氯化钾或者超氧化钾之类。但是必须经过尸检才能辨别出来。

Snake：见鬼！

坎贝尔：Snake，我想你和梅丽尔一起行动。

Snake：她可靠吗？

坎贝尔：……比我更可靠。

Snake：……

坎贝尔：尽快和她联络吧。

美玲：……Snake，你所在的位置有很强的电子干扰，虽然我们之间的猝发传输①不受影响，但常规通信是无法进行的，先离开那儿再说吧。

坎贝尔：Snake，别再发脾气了……

Snake：直美，刚才那忍者又是什么玩意？

直美：……

Snake：是FOX-HOUND的人？

直美：不是……

Snake：你肯定？

直美：当然，部队里没有那样的人。

Snake：……是吗？

坎贝尔：Snake，一切都靠你了。

联络到了梅丽尔

CODEC

蒙面士兵：你是谁？

Snake：你越狱的手法可真够高明的。

蒙面士兵：监狱里的那家伙？

Snake：你是上校的侄女梅丽尔，我没说错吧？

梅丽尔：这么说……该不是他了……你究竟是什么人？

Snake：我就是被你那好伯父硬拖下水的那个傻瓜。

梅丽尔：你是单人匹马地来的？你以为你是谁？

Snake：用不着你来教训我。你比你那伯父还更唠叨，知道吗？

梅丽尔：你是怎么认识我伯父的？

Snake：别越扯越远了

梅丽尔：你叫什么名字？

Snake：那重要吗？

梅丽尔：啊哈，难道你就是Snake？你是Solid Snake吗？

Snake：有些人是那么叫的。

梅丽尔：传说中的Solid Snake？就是你？

梅丽尔：刚才的事……对不起。毕竟当时我还不能肯定你是不是好人。

Snake：我倒可以肯定你是的。

梅丽尔：是吗？为什么？

Snake：从你的眼睛就看得出来。

梅丽尔：我的眼睛？

Snake：那并不是一双军人的眼睛。

梅丽尔：我知道了，是菜鸟的眼睛对吧？

Snake：不，是一双美丽迷人的眼睛。

梅丽尔：哼，你还真和我想象中差不多。想让我对你一见倾心是吗？

Snake：放心，等到熟悉以后你就不会对我存有任何幻想了。传说是靠不住的。

梅丽尔：我才不信呢。

Snake：上次你见到我那时好象很吃惊的样子。

梅丽尔：因为你很像他。

Snake：他？你是指叛军的首领Liquid Snake？

梅丽尔：没错，你也认识他？你俩该不是兄弟吧？

Snake：我根本没有家人。

梅丽尔：那么这到底是怎么回事？

Snake：谁知道。你去问他本人吧。

Snake：好了，首先我需要一些情报。你是从一开始就参加了这次演习的，这里究竟出了什么事？

梅丽尔：对不起，恐怖袭击刚一开始，我就和贝克就被捕了。

Snake：那就算了。但这究竟是座什么基地？这里怎么看都不像是用来销毁核武的。

梅丽尔：好家伙……他们老是这一套！那些人什么都没告诉你对不对？

梅丽尔：你说的没错，这里确实不是什么核武销毁基地，它是由ArmsTech旗下一间空壳公司经营的。

Snake：这是民营基地？

梅丽尔：对，专门用于Metal Gear的开发。

Snake：上校那混蛋！

梅丽尔：次世代特种部队，还有FOX-HOUND，都是因为模型核弹头的试射才调集的。

Snake：为什么连FOX-HOUND也出动了？

梅丽尔：FOX-HOUND是专门执行绝密任务的特种部队，军方认为这样有利于保密。

Snake：我的意思是，这类试验肯定不是第一次了，为什么只有这次要出动到FOX-HOUND？

梅丽尔：据说是因为这次是采纳Metal Gear计划前的最终试验……至少我听到的是这样。

Snake：嗯……听起来很不对劲……叛军到底想怎么样？

梅丽尔：我不太清楚……叛乱刚一开始我就和贝克已经一起被关进牢里了。

Snake：对了，他就是趁那个机会把取消发射的钥匙交给你的吧。

梅丽尔：说得对。

Snake：没想到你还能保住它不被警卫搜去。

梅丽尔：这个嘛，女人总是能找到地方藏点东西的。

梅丽尔：话说回来，你刚见过贝克是吧，他还好吗？

Snake：……他已经死了。

梅丽尔：什么？

Snake：心肌梗塞。和DARPA局长一样。

梅丽尔：局长也是那样死的？

Snake：是的。他们俩不是有什么病吧？

梅丽尔：没有吧……我从来没听说过。

Snake：这绝对不会是巧合。看来好戏还在后头呢。

梅丽尔：嗯，有可能。不过我想不

① 亦称“猝发通信”。按预先确定的通信频率，在1~2秒或更短时间内快速传递信息的无线电通信方式。信号不易被截获或干扰。常用于保密通信。

出会是什么事。

Snake：我也……暂时想不出。

Snake：那你认识 Metal Gear 的设计者吗？

梅丽尔：你是说埃默里奇博士？

Snake：对，他还活着吧？

梅丽尔：应该没死。他可能是在北面的核弹保存大楼 B2 层的实验区。

Snake：B2 层？

梅丽尔：他的实验室在那儿。我想他们大概还在强迫他继续进行核弹发射程序的研究。

Snake：这样说来，至少在这项工作完成以前他们还不会杀他。

梅丽尔：所以我们最好在那以前做点有意义的事。

Snake：说得对。万一我们来不及中止发射，我就要问问他怎样才能摧毁 Metal Gear。

梅丽尔：Snake，你打算自己一个人去对付那东西？

Snake：已经不是第一次了……

梅丽尔：啊。

Snake：从这地方到博士那儿哪条路最快？

梅丽尔：这幢楼的一层有个运货出口通向北面。

Snake：那道门的级别是多少？

梅丽尔：5 级。不过没关系，我已经拿到了 5 级的 ID 卡。

Snake：好吧，我先去救博士，你……

梅丽尔：我和你一起去！

Snake：不行。你根本没有经验。你应该找个地方藏起来。

梅丽尔：不，我已经有经验了。

Snake：说也没用，你确实没有。

梅丽尔：……

Snake：在敌人面前只要有一秒的迟疑，那就什么都完了！你不可能总是那么走运！

梅丽尔：……我也不知道怎么会这样。但我真的就是没法立即扣动扳机。在训练的时候我从来没有出过问题……可是只要一想到自己射出的子弹将会夺去别人的生命，我……我就犹豫了……

Snake：向活生生的人开枪和靶场的射击练习是完全不同的。

梅丽尔：当我还是个小女孩的时候，我就梦想着成为一名真正的军人……这些年来，我一直刻苦地锻炼自己的意志和体魄，希望有朝一日能参加真正的战斗，可现在……

Snake：现在怎么样了？想放弃了吗？

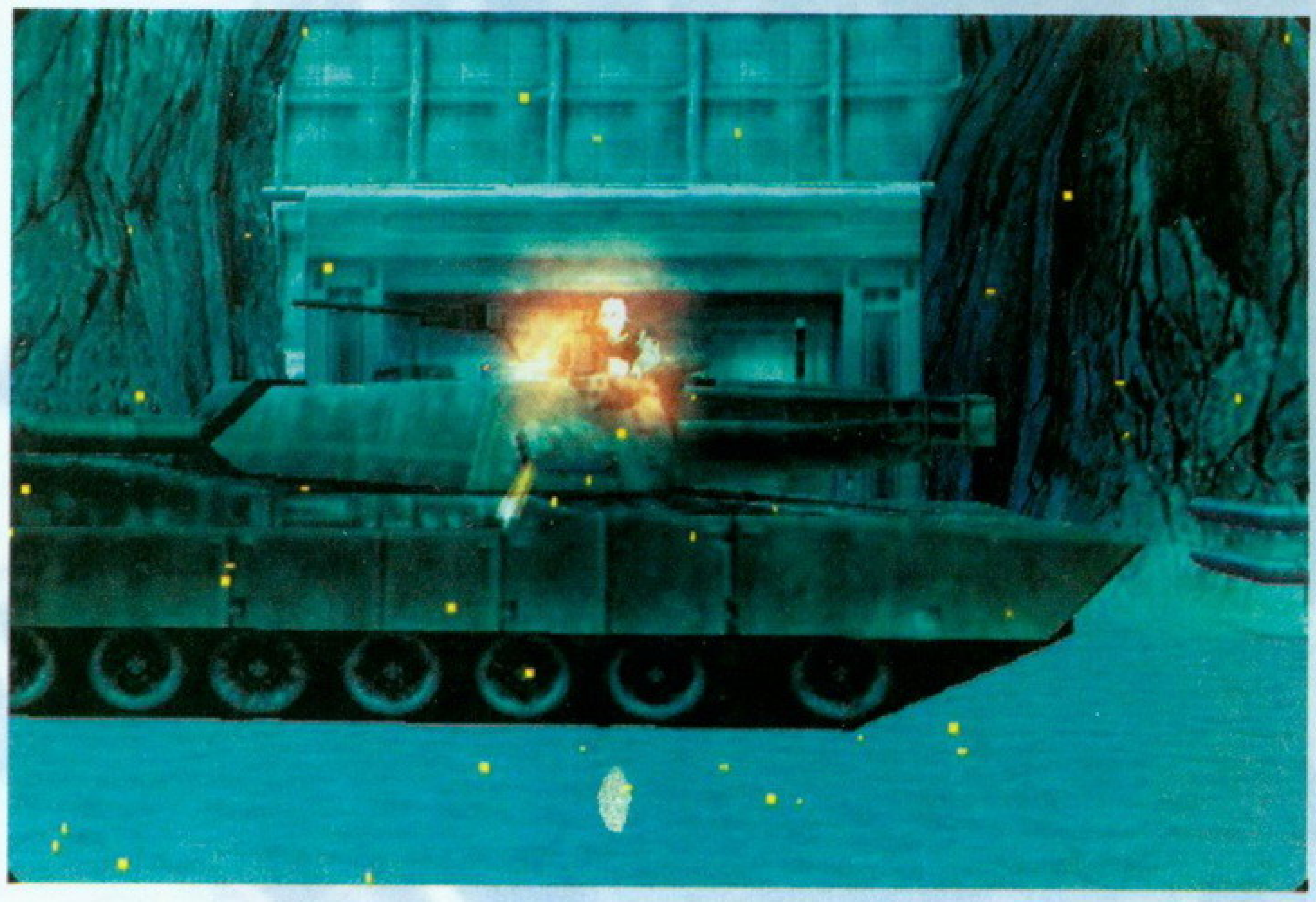
梅丽尔：我不能就这样放弃。我不能容忍自己临阵退缩。

Snake：听我说，梅丽尔，初次杀人不管对谁来说都是一种恐怖的体验。不幸的是，这世界上有些事情是越做就越顺手的，“杀人”偏偏就是其中之一。

Snake：在战场上，人性中最可怕的一面都会表露无遗。在那种时候人是不会想到罪恶感这回事的。

梅丽尔：可这并不是战争，只是一次恐怖袭击……

Snake：现在你只是因战斗的快感



而有点过分紧张罢了。等你血液里肾上腺素含量降下来就会没事的。放松点吧。

梅丽尔：这些理论我在军校里也学过……

Snake：这种问题稍后再探讨也不迟。现在还是先想着怎样保住你的小命吧。

梅丽尔：要是我能够活着离开这里，我就不会再想这事了。

Snake：好了，就让我把话说得再明白些吧……别在这儿碍手碍脚了。

梅丽尔：哈哈，看来伯父说的没错，你的确是个混蛋。

Snake：哼，我早就告诉过你，传说和现实是两码事。

梅丽尔：也许你是对的。

梅丽尔：好吧，Snake，我会听话的。

Snake：这就好。找到博士以后我就来和你会合，然后我们再想办法中止导弹发射的事。

梅丽尔：明白了。不过，听我说，这地方我比你熟悉得多，有什么问题你随时呼我好了。

Snake：一定要小心，懂吗？

梅丽尔：出口打开之后我会通知你的。

梅丽尔打开出口之后

CODEC

梅丽尔：Snake，出口已经打开了。

Snake：谢谢。你现在在哪儿？

梅丽尔：在一个看得见你的地方。

Snake：不要到处乱闯一气。

梅丽尔：放心，我穿着他们的制服呢。

Snake：像你那么个走法一会儿就露出马脚了。

梅丽尔：你说什么？

Snake：噢，没什么。

梅丽尔：听着，Snake，那个出口处的结构和气闸室差不多，而且还配备了红外线传感器。它们一旦探测到有人闯入，就会马上放出毒气的。

Snake：毒气吗……

梅丽尔：好了，就这样吧。核弹仓库再见！

Snake：等一等！不是叫你留下吗？你说过会听话的！！

梅丽尔：我变卦了。

Snake：别这么冒冒失失。你这样很容易出事的。

梅丽尔：对不起，但这是我确定自己是否适合当兵的惟一机会了。

梅丽尔：……我已经做好了一切准备。

Snake：那些家伙都是职业军人。你不要命了吗！

梅丽尔：到那边再见吧！

Snake 穿过那条布满红外线传感器的通道来到峡谷雪原。

CODEC

不明身分的人：Snake，当心！那里是一片雷场，用探雷器吧！

Snake：你是谁？

不明身分的人：叫我“深喉咙”[①]好了。

Snake：深喉咙？水门事件的那个告密者？

深喉咙：别放在心上。

Snake：你用的不是猝发通信方式。你是在附近吗？

深喉咙：听着，前面有一辆坦克等着准备伏击你。

Snake：你到底是什么人？

深喉咙：你的 fans 之一。

对 MI 坦克之战前

伏尔甘：这里是乌鸦的领地……蛇类根本就不属于阿拉斯加……我不会放你过去的。

伏尔甘：先和他打声招呼！

Snake 躲过了坦克的这一击

伏尔甘：哈哈哈哈……这样就对了……蛇本来就是爬行动物。既然你叫“Snake”，你就应该像真正的蛇那样在地上爬！过来吧，咱们较量较量！

对 MI 坦克战之后

伏尔甘：头儿，这下你应该满意了，他拿到了那 ID 卡。

Liquid：我们还得陪他多玩一阵子……

伏尔甘：他的确是个不可低估的对手。

① “Deepthroat”，美国近代史上有名的告密者，当年水门案之所以被挖出来，就是因为代号“深喉咙”的线民将资料透露给华盛顿邮报的两名记者。至今美国人还在猜测“深咙喉”到底是谁。

Liquid: 你觉得他怎么样？

伏尔甘: 你说的一点不错。在战场上，他就是一个彻头彻尾的恶魔。你们确实很像，他一点不比你差。

左轮: 现在信了吧？我早就告诉过你的。我非杀了他不可。

伏尔甘: 不过了，俄国老兄，上次的较量你已经够丢脸的啦，而且还搭上了一只右手。

左轮: 说话当心点，大法师！

伏尔甘: 在苏族人的语言中，族名"Sioux"就是"蛇"的意思。他们一向把它看作一种值得敬畏的动物。

左轮: 反正现在Snake已经是我的了……下次见面的时候，我会好好照顾照顾他的。

Liquid: 到时再说吧。先别急着杀他……

伏尔甘: 我们一定会在战场上再见的。

左轮: 又是你的预言吗？

伏尔甘: 没错。我额上的乌鸦……正渴望着他的鲜血。

核弹仓库B2F，Snake正在思考如何通过那条通了高压电的通道时，那个"深喉咙"又出现了。

CODEC

深喉咙: 小心，Snake！这个房间里有毒气，而且地板也通上了高压电。电源开关在西北角的墙上。先把它破坏掉吧。

Snake: 怎么破坏？我根本没法过去。

深喉咙: 用遥控导弹就行了。

进入埃默里奇博士所在的实验室，瘫在地上的埃默里奇博士惊恐地看着什么……

埃默里奇: 隐形迷彩？你是什么人？

忍者: 我的朋友在哪儿？

埃默里奇: 你……你到底在说什么呀？

埃默里奇: 啊？又来一个？

忍者: Snake！

Snake: 你就是那个忍者……

忍者: 我一直在等着你，Snake。

Snake: 你究竟是谁？

忍者: 不是敌人，也不是朋友。我从另一个世界回来，在那儿这些字眼都是没有意义的。

忍者: 那些碍事的警卫都已经被我除掉，现在我们可以痛痛快快一决生死了。

Snake: 你到底想怎么样？

忍者: 我等这一天已经等得太久了。现在我只想好好地享受这难得的时刻。

埃默里奇: 天哪。这……这些人是不是疯了？……这简直就是日本动画里的情节……

忍者: 我特地回到这个世界就是为了和你决战。

Snake: 为什么？为了复仇？

忍者: 谁会把那种鸡毛蒜皮放在心上。我只是想和你来一场真正的决战。只有这样才能让我的灵魂得到暂时的解脱。无论是我杀死你，还是你杀死我……那都没什么分别。

埃默里奇: 哇——

忍者: 哈！好得很！就让他躲在里面看个够吧。

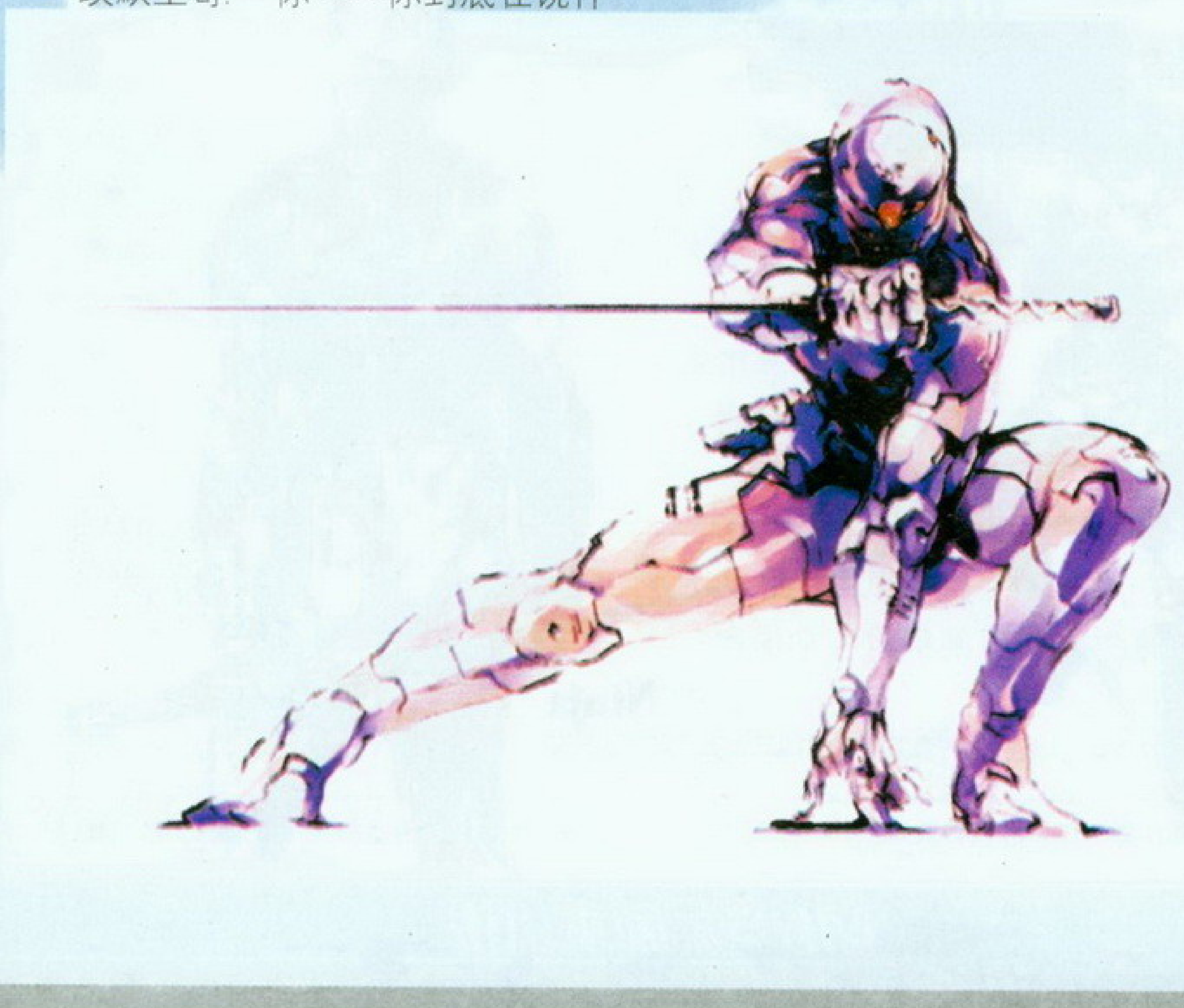
Snake: 那家伙是我的，你最好别碰他。

对忍者之战中

忍者: 来吧，Snake！让我找回那种感觉！让我感觉到自己的存在！

忍者: Snake，你拿着那种玩意儿是没法打败我的。

忍者: 真可悲！以前的Solid Snake从来不需要靠武器取胜！



忍者: 好极了，就让我们像武士那样堂堂正正地交锋吧。赤手空拳的格斗，这才是战斗的真谛。只有傻瓜才会把自己的生命托付给那种破铜烂铁。

忍者: 没错！我想起来了，就是这种力量。

忍者: 你还记得吗，Snake？这种战斗的感觉？这种筋与骨的激烈碰撞？

忍者: 我感觉到了，Snake……你记得我了吗？

Snake: 不可能……你已经死了！在桑给巴尔……

忍者: 啊——！

Snake: 怎么？又像上次……

忍者: 药……那种药！

Snake: 出什么事了？

忍者: ……我……我……没法控制自己……

埃默里奇: 结束了吗？

CODEC

Snake: 灰狐……上校，那忍者是灰狐！一定是他！

坎贝尔: 荒谬！他早就死在桑给巴尔了，这你比谁都清楚。

直美: 不。可能你们是那样想的。

直美: ……但实际上他并没有死。

Snake: 什么？

直美: 在我加入FOX-HOUND的医务部门之前，他们正利用一名士兵进行基因治疗的实验。

坎贝尔: 我怎么没听说过？

直美: 那时你已经退休了……实验的负责人是我的前任——Clark博士。

坎贝尔: Clark博士？

直美: 没错。基因治疗的计划就是他启动的。

Snake: 他现在在哪儿？

直美: 两年前死于实验室的一次爆炸事故。

Snake: 你说的那个士兵是怎么回事？

直美: 在研究过程中，他们在桑给巴尔战后收回的士兵遗体中挑选了一具作为实验品。

Snake: 而那正好就是灰狐？

坎贝尔: 可他明明已经死了！

直美: 那些人自有办法使他复活。他们给他装上一副试验型的强化骨骼，用药物维持着他的生命。那以后的整整4年里，他们把他当成了一件玩具，在他身上进行各种实验。今天的基因战士就是诞生在那一系列实验的基础上的。

坎贝尔: 这真是我所听过的最残忍的事！

直美: 他们利用他来试验各种基因治疗技术的效果。

Snake: ……直美，你为什么不早点告诉我们？

直美: 因为……因为那是机密。

Snake: 没有其他原因吗？

直美: ……

坎贝尔: 直美，那以后灰狐怎么样了？

直美: 根据记录，他也在那次事故中死去了。

坎贝尔: 我明白了。但就算那忍者真是灰狐，他又是为何而来？

Snake: 我能说得上来的只是，他已经连自己是谁也不知道了。

坎贝尔: 你是说他现在只是一具行尸走肉？

Snake: 我不知道……他好象只是一心要和我决一死战……

Snake: ……我们会再见面的，一定会的。

直美: 到时你就和他再打？直到你杀死他为止？

Snake: 咳……我当然不想那样。但也许那正是他的愿望……

直美: ……

Snake: 喂，你打算在里面躲一辈子吗？

埃默里奇: 什么？……你和那些人是一伙的吧？

Snake: 不，我一向独来独往。

埃默里奇: 独来独往？你也是个Otaku吗？

Snake: 快滚出来吧。我们不能就这样呆下去。

埃默里奇: 你的制服倒是和他们不同。

Snake: 你就是Metal Gear的总工程师海尔·埃默里奇？

埃默里奇: 你认识我？

Snake：听梅丽尔提过。

埃默里奇：啊，所以你就来救我了？

Snake：对不起，我可没空。比这重要的事多着呢。

埃默里奇：唉……算了，起码你不是他们的人。

Snake：怎么，你受伤了吗？

埃默里奇：我没事。刚才逃跑的时候扭伤了脚。

Snake：只是扭伤吗？这倒是没什么可担心的。

Snake：我要问你几个问题。是关于Metal Gear的事。

埃默里奇：哦，Metal Gear？

Snake：是的。Metal Gear的真正用途是什么？

埃默里奇：Metal Gear是机动型战区导弹防御平台，是用来拦截核导弹的……噢，当然只是防御性的了。

Snake：住口！我已经知道Metal Gear根本就是一台核搭载的毁灭性武器！

埃默里奇：核搭载？你胡说些什么啊？

Snake：现在叛军就是打算利用Metal Gear来发射核弹，你告诉我你不知道？！

埃默里奇：他们想把卸下来的核弹头装入Metal Gear的TMD导弹舱？

Snake：错。从一开始演习的目的就是利用模型弹头测试Metal Gear的核打击能力。这一切都是你开的头……叛军只是把它进行下去而已！

埃默里奇：不会的，你一定是弄错了……

Snake：是你们老板贝克亲口对我说的。

埃默里奇：不会吧……Rex……搭载核导弹？

Snake：……你真的什么都不知道？

埃默里奇：真的……不知道……武器系统是由独立部门负责制造的……至于机身主体的总装则是总裁亲自监督。

Snake：贝克总裁？

埃默里奇：是的。他们从来没有明确告诉我要为Rex装上什么武器。我……我只知道它配备了一门火神机炮、一台激光器，还有一门轨道炮①。

Snake：什么？你说轨道炮？

埃默里奇：对。利用电磁力使弹丸获得极高的初速。这种技术起先是为星球大战计划开发的，不过中途又搁置了。后来在ArmsTech和利弗莫尔国家实验室②合作的一个风险项目中我们成功地缩小了炮身的体积。现在那门轨道炮是装在Rex的右臂上。

Snake：但Metal Gear最主要的功能是发射核导弹。你会不会还遗漏了什么？

埃默里奇：Metal Gear背上确实还有一个导弹舱，可以携带多达8枚导弹。可是……你的意思是，那原本就是用来搭载核导弹的？

Snake：没错……不过事情肯定没那么简单。因为，如果Metal Gear只使用标准型核导弹的话，他们需要的实际数据早就已经齐备了。

埃默里奇：这……这可能吗？

埃默里奇：和我们联合开发Metal Gear的利弗莫尔国家实验室一直致力于研制一种新型的核武器。他们利用NOVA和NIF激光核聚变实验装置和超级计算机辅助设计工作。

Snake：于是他们就在VR实验室里成功地把那种核武器开发出来了？

埃默里奇：对。可是你不能拿着一堆虚拟数据上战场去，他们要的是实际发射的数据。

埃默里奇：这就是他们用的超级计算机的一部分。接入系统之后，你就可以在一个虚拟环境里进行任何试验，不过当然都是理论性的……

Snake：所以这次演习就是用来测试真家伙的了。

埃默里奇：总裁他……他究竟都干了些什么？！万一恐怖分子真的发射了那东西……该死！……该死！！我真是个大傻瓜！都是我的错……

埃默里奇：实际上……我的祖父曾经参与曼哈顿计划的研究。那份罪恶感让他到死都受着自己良心的谴责……

埃默里奇：而我父亲……他出生在1945年8月6日……

Snake：广岛被原子弹袭击的那天……上帝还挺会开玩笑。

埃默里奇：三代人都是这样……埃默里奇家族准是受过诅咒，注定要和核武器扯上关系。

埃默里奇：过去我一直想利用科技为人类造福，可到头来被利用的却是我自己……科技为人类造福……这种事只是在电影里才有……

Snake：你到底哭够没有？冷静点吧！Metal Gear到底在什么地方？在这基地的哪一部分？

埃默里奇：Rex是在地下维护基地里。

Snake：那基地的位置呢？

埃默里奇：在通信塔以北。还有一大段路要走。

Snake：可以中止发射的应急超控系统也在那里吧？

埃默里奇：是的……在基地的主控制室里。你最好赶快行动。要是他们从一开始就打算发射，那么要用的弹道程序大概早就完成了。而且他们已经有好一阵子没叫我过去，显然已经用不着我，就是说，发射的准备工作一定都做好了。

Snake：取消发射的钥匙在梅丽尔手里，我们要和她会合才行。

埃默里奇：要是没办法中止发射，那就只好破坏Metal Gear了。

埃默里奇：我来带路吧。

Snake：像这么个带法？你只会给我碍事。

埃默里奇：想摧毁Rex的话你就要靠我帮忙。

Snake：我要的是你的脑子，不是你这个人！

埃默里奇：Rex是我创造的。我有权利……不，我有义务去毁灭它。

Snake：要是能找到机会就赶快逃走吧。海岸安全的时候我会通知你的。

埃默里奇：但我再怎么逃也逃不出这座岛啊。

Snake：唉，好吧。

埃默里奇：那你打算怎样？

Snake：我想你找个安全的地方藏着，提供我需要的情报。你对这儿应该很熟悉，是吧？

埃默里奇：那当然了。不用担心，我还有这玩意……这用的就是刚才那忍者的隐形技术。FOX-HOUND本来已经准备使用的，但……有了它我就什么都不怕了，不管是脚扭伤还是别的什么。

Snake：这就好。不过我想还是让梅丽尔关照你一下更保险些。

CODEC

Snake：梅丽尔，博士他没事。

梅丽尔：这可放心了。

Snake：我想你过来保护他。你现在在哪儿？

梅丽尔：就在附近。

基因士兵：那边！她在那边！

梅丽尔：啊，不好！

① 电磁炮的一种。利用洛仑兹力发射高速弹丸的装置，属于动能武器。拟用于反装甲、防空、反导弹、反卫星。弹丸初速高，无后坐力、无爆炸性工作介质，故射程远、命中率高、安全性和隐蔽性好。在美国于1977年开始研发，1981年制成的样炮全功率运行时已可将300克的炮弹加速到4000m/s的高速度。

② 美国能源部属下的国有民营实验室。位于加州。1952年成立，主要用于各种核武器方案的研究、发展、试验以及其他与国家利益有关的科研项目。

梅丽尔：该死……我被发现了！

Snake：梅丽尔！怎么回事？

Snake：那边出事了。

埃默里奇：你是不是听见了什么奇怪的声音？某种音乐之类？

Snake：要怎样才能找到她？

埃默里奇：嗯……她穿着敌军的绿制服。

Snake：化了装是吗？

埃默里奇：她走路的姿势非常有趣，总是轻轻扭动着臀部的样子。

Snake：你看得还真仔细。

埃默里奇：这……她的臀部确实挺可爱嘛……

Snake：走路的姿势……

埃默里奇：既然她扮成了敌军，那你就得趁她单独一人的时候才去和她接触对吧。我知道有个地方是只有她一个人才会去的。

Snake：什么地方？

埃默里奇：开点窍嘛……

埃默里奇：给，这是4级的ID卡。

Snake：你有没有觉得哪儿不舒服？

埃默里奇：什么？

Snake：你感觉怎么样？真的没事吗？

埃默里奇：怎么搞的？突然关心起我来了？

Snake：噢，没什么……你没事我很高兴。

埃默里奇：莫名其妙的家伙。

Snake：大概是我神经过敏。我救的另外两个人都不明不白地死了。

埃默里奇：你真倒霉。

Snake：当我没说过就是了，博士。

埃默里奇：叫我Otacon吧。

Snake：Otacon？

Otacon：是Otaku Convention的缩写。Otaku指的就是我这种日本动画的Fans。

Otacon：日本是世界上最早成功制造出两脚步行机器人的国家。

Otacon：他们的机器人技术是第一流的。

Snake：那里面也有日本机器人动画的功劳了？

Otacon：的确。你也知道，我研究科学并不是为了制造核武器……

Snake：有哪个科学家不是这么说的？

Otacon：我当上科学家是因为希望有一天能造出像日本动画里那样的机器人。真的，我就是这么想的。

Snake：真是个幼稚的借口。

Otacon：你说的没错。我们确实难逃责任。科技上的飞跃往往由战争促成，最可怕的大规模毁灭性武器都是由那些梦想名留后世的科学家发明出来的。不过这一切都已经结束了，我绝对不会再参与这种可耻的谋杀。

Snake：随便。反正我只是想你为我提供情报。

Otacon：那当然没问题。我对整个基地的情况了如指掌。关于Rex和这里的事问我准没错……另外，靠着隐形迷彩，我可以在军械库和食堂自由进出。需要弹药或者口粮的话，尽管对我说，我会给你送去的。我的频率是141.80。回头见……

只有梅丽尔会去的地方……女洗手间

梅丽尔：这已经是第二次了。传说中的Solid Snake是这么容易被人偷袭的吗？

Snake：是梅丽尔吗？现在你不能再假扮男人了吧。

梅丽尔：你这是什么意思？哼，这地方是不许男人进来的。

Snake：没想到你还这么有女人味。

梅丽尔：Snake，现在可不是调情的时候。况且，这样做纯粹是浪费时间。参军那时他们就用精神治疗消除掉我对男人的兴趣了。

Snake：还是那么牙尖嘴利……看来我没找错人了。你没受伤吧？

梅丽尔：没有。再怎么说我一直都化装成基因士兵的样子。

Snake：那你干吗又要改装？像原先那样你会安全得多。

梅丽尔：……我已经厌倦了把自己伪装起来。

梅丽尔：不，其实是……那套制服充满了血腥味……

Snake：那个标志是？

梅丽尔：什么？哦，这个吗？这是画上去的，并不是真的文身。很久以前

我就已经是你们FOX-HOUND的Fans了，特别是你和伯父那样的人还在部队里那时。那时还没有现在那些什么基因治疗之类的，你们都是真正的英雄。

Snake：战争里根本就不会有英雄。我知道的英雄都已经死了……不然就是坐了牢。二者必居其一。

梅丽尔：可是，Snake，你自己不就是个英雄吗？

Snake：我不过是擅长于自己的工作而已，那就是杀人。对于雇佣兵来说战争无所谓胜负，胜利是属于民众的。

梅丽尔：没错，而你就是为民众作战的。

Snake：我从不为任何人战斗，除了我自己。我的人生没有目标，没有理想……

梅丽尔：别那么说。

Snake：我作战是因为只有在战场上，只有在我一次又一次死里逃生的时候，我才能感觉到自己还活着。

梅丽尔：什么？目睹别人的死让你感到自己还活着？

梅丽尔：你热爱战争，希望它永无休止地进行下去……难道真的就只有这样的人才会成为一流的战士吗？

Snake：你为什么不和我联络？

梅丽尔：我的Codec被打坏了。

Snake：是吗？

梅丽尔：哼，我们这样见面你不是应该更高兴吗？你是怎么认出我来的？

Snake：忘记一位女孩可不容易。

梅丽尔：这么说，你该对我有些好感喽？

Snake：你的臀部就很不错。

梅丽尔：哼，我知道了……先是我的眼睛，现在又轮到臀部了。接下来又该是什么？

Snake：在战场上，你根本没机会想接下来的事。

梅丽尔：对了，Snake，谈判进行得怎么样了？

Snake：毫无进展。

梅丽尔：那么一切都看你的了，是吗？

Snake：得有人去阻止他们发射核弹。

梅丽尔：可行的有两条路。一是直接破坏Metal Gear，二是……

Snake：……用PAL卡取消发射。

Snake：贝克把那些钥匙卡交给你了吧？

梅丽尔：……那些钥匙卡？你说的是这个？

Snake：其余的在哪儿？应该有三张的。

梅丽尔：我就只拿到了这一张。

Snake：另外的两张究竟上哪儿去了？

梅丽尔：我不知道，总该是有的吧？要是找不着就只能摧毁Metal Gear了。

Snake：Metal Gear是在北面的一座地下基地里。

梅丽尔：带我一起去吧。这地方我比你熟。

Snake：你去只会给我添麻烦，你根本就没有经验。

梅丽尔：不会的！我保证！

Snake：到时要是出事了呢？

梅丽尔：你打死我好了。

Snake：我不喜欢浪费子弹。

梅丽尔：知道了。我会小心的……

梅丽尔：你都看见了……我不象别的女人那样化妆……我甚至难得照镜子。我从来就看不起那种女人。我一直梦想着能成为军人。但是我错了……其实那并不是我真正的梦想。我的父亲……当我还很小的时候他就在一次战斗中牺牲了。

Snake：你是想追随你父亲的脚步？

梅丽尔：也不全是。我觉得如果我

也去当一名军人，也许就能更好地了解他。

Snake：那你成功了吗？

梅丽尔：以前我一直以为我是的。可是……现在我终于明白了。事实上，我根本就不敢正视自己。我不敢作出真正属于自己的人生抉择。但我绝不会再欺骗自己了。是时候该把自己好好看清楚了……我想知道我究竟是谁，我能做些什么……我想知道我为什么会以这种方式生存到今天。我想知道……

Snake：那就好好看个够吧。等下就没这样的机会了。你最好把脸也洗一下。

梅丽尔：嗯……

Snake：现在我们不是演习，不是闹着玩。每一场战斗的胜负都和我们的生死直接相关。这根本不是英雄不英雄的问题。如果你输了，你就得死。

梅丽尔：是的……

Snake：那支FAMAS还能用吗？

梅丽尔：已经没子弹了。

Snake：你是在哪儿搞到那把“沙漠之鹰”的？

梅丽尔：军械库呗。这是.50口径的AE◎……那里还有一把SOCOM，不过我没看上眼。

Snake：这么说我的眼光还真不怎么样。一个女孩用这种枪不嫌太大一点了吗？

梅丽尔：放心，这枪我对付得了。

Snake：来，用我的.45吧。

梅丽尔：告诉你，这样的枪我8岁就开始用了。它比我的内衣更加贴身。

梅丽尔：要到北边去的话，就必须经过这层楼上的司令室。陆上的通路已经被冰川封死了。司令室大门的安全级是5级，用这张卡就能打开。它是我在刚才那套制服的口袋找到的。

Snake：那家伙当时准是在把守什么机密重地。

梅丽尔：好，咱们出发吧。我对这里比较熟悉，我来带路好了。跟我来……

门外

梅丽尔：奇怪，卫兵都哪去了？

Snake：刚才的音乐又是怎么回事？

梅丽尔：我留在这儿把风，你也准备一下吧？

司令室门前

梅丽尔：我的头……我的头很疼……

Snake：怎么了？

梅丽尔：别过来，Snake！

Snake：你没事吧？到底出什么事了？

梅丽尔：……没事。

梅丽尔：好了，我们走吧。

梅丽尔：请进吧，FOX-HOUND的英雄，司令官等着你呢。

司令室内对心理螳螂一战

梅丽尔：啊！

梅丽尔：Snake……你……喜欢我吗？

Snake：搞什么鬼……

梅丽尔：你喜欢我吗？

梅丽尔：抱住我，Snake！

Snake：你这是怎么了？

梅丽尔：快点……快点！过来吧，Snake，我想得到你！

Snake：什么人？！

梅丽尔：嗯？难道你不喜欢我？

面对被心理螳螂控制了的梅丽尔，Snake当然不会下杀手。

心理螳螂：没用的女人！

Snake：光学迷彩是吗？希望你不是只会玩这种把戏才好。

心理螳螂：你！你敢怀疑我的实力?! 好吧，我这就让你看看……我为什么会被称为世界上最强的念动力和心灵感应大师。不，Snake，这根本用不着说。我就是心理螳螂。没错，这不是什么把戏。这是真正的力量。

心理螳螂：没用的。我说过了……我能看穿你所有的念头。

心理螳螂：认输吧！我知道你在想什么！

不过，这一次心理螳螂遇上了他人生的滑铁卢，Snake完全掌握了他的行动。

心理螳螂：什么?! 你不怕我的读心术！

心理螳螂：为什么？为什么我的读心术起不了作用？

不甘心的心理螳螂再次将梅丽尔唤起，试图以梅丽尔的死来威胁Snake，不过，他再次失算了……

心理螳螂：你确实挺厉害的，不过我已经看出你的弱点了。

心理螳螂：梅丽尔，给我站起来！对，就在他面前……把你的脑髓打出来！！

梅丽尔：啊！！

Snake：住手！梅丽尔！！

Snake用炫目弹使梅丽尔晕倒。

心理螳螂：不！岂有此理！不可能！！

打倒心理螳螂之后

CODEC

Snake：上校，梅丽尔不会有事的。

坎贝尔：谢谢，Snake，我欠你一个人情。

Snake：心理螳螂已经被打倒，梅丽尔应该很快恢复正常了，是吧直美？

直美：是的……

直美：不过……你为什么要花这么大力气去救她呢？

直美：是看在上校的分上？……还是……还是因为你喜欢她？

Snake：我不想看着一个女孩死在我面前。

直美：噢，是吗？从什么时候起你也会为别人的死感到不安了？

坎贝尔：直美！没错Snake确实杀过很多人……但那并不等于他就是那种没人性的冷血动物。

Snake：没什么，上校。她是对的。

直美：……

与心理螳螂之间的对话

心理螳螂：原来……你用了另一个……◎

心理螳螂：我……我毕竟还是无法预知未来……

Snake：强者无需预知未来，他们可以自己创造。

心理螳螂：也许是吧……不过我已经看清了你的未来……

心理螳螂：要去Metal Gear的地下维护基地，你就必须走那条暗道……暗道的入口在书架后面。陆地上的通路……已经被冰川阻断。到通信塔那儿去吧，你可以从两塔间的过道通行。

Snake：为什么要告诉我？

心理螳螂：我是个读心术者。在这一生里，我读遍了千千万万的男人和女人……读遍了他们的过去、现在和未来……

梅丽尔：啊，他的脸……

心理螳螂：在我所观察的每一个灵魂里……都充塞着同样的欲望，传宗接代的自私而原始的欲念……我已经受够了。这个星球上的所有生物……它们的存在就只为了盲目地把自己的DNA延续下去。人类就是按照这个样子被创造出来的。所以才会有战争……

心理螳螂：但你……你是不同的……你和我们一样，我们既没有过去，也没有未来，只是短暂地生存于瞬间。生存就是我们惟一的目的。人类并不是为了互相造福而生的。从降临到世上的那一天起，我们就注定要给彼此带来悲痛与不幸……

心理螳螂：我深入的第一颗心灵属于我的父亲，但那颗心里只有对我的厌恶和憎恨。我的母亲死于难产……他因此而恨我入骨……我想他总有一天会杀死我的。从那一刻起，我的未来就消失了。我也抛弃了过去的一切……当我清醒过来的时候，村子已经被大火吞噬……

Snake：你毁掉村子就是为了……埋葬你的过去？

心理螳螂：看得出你也经历过那种痛苦。是的……在这点上，我们确实是一样的……有了你这种人，这个世界才会更加有趣……

心理螳螂：我从来没有赞成过头儿的所谓革命……对他那征服世界的梦想也毫无兴趣。我只是想找个借口，好让自己尽可能多杀人。

梅莉尔：你这个怪物！

Snake：让他说吧。他的时间不多了。

心理螳螂：我已经见到了真正的邪恶……你，Snake。你和头儿一样……

心理螳螂：不，你比他更可怕。比起你来，我还不算太坏。

心理螳螂：……刚才我也侵入了她的内心。

Snake：你是说梅丽尔吗？

心理螳螂：我看见了你……在她心中你占据了很重要的位置。

Snake：很重要的位置？

心理螳螂：是的，很重要。不过我还不能确定你们的未来是否联系在一起。

心理螳螂：我有个最后的请求……

Snake：说吧。

◎子弹的型号。

◎使用2P手柄打败心理螳螂才会有这句台词。

心理螳螂：我的面具……帮我戴上它。

Snake：好的……

心理螳螂：不戴面具……周围的人的思想都会强行涌进我的脑海。在我死之前，我不想再被人打扰，我想在自己的世界里静静地度过。

心理螳螂：……我可以帮你打开那道门。想知道你们的未来，就走那条路吧。

心理螳螂：这是我有生以来第一次……用自己的力量去帮助别人。

心理螳螂：多么奇怪……这种感觉……

心理螳螂：……竟然……

心理螳螂：……如此奇妙……

心理螳螂的那张的丑脸似乎也变得不是那么可怕了……

Snake：走吧，梅丽尔。

梅丽尔：对不起……

Snake：梅丽尔？

梅丽尔：我怎么能那样轻易就被Mantis控制住呢……

Snake：要是你打算留在这儿自怨自艾，我只好先走了。

梅丽尔：你说得对。

Snake：不要随便怀疑自己。你应该从这次的事吸取教训，让自己变得更坚强。

梅丽尔：你是对的。对不起，我不会再胡思乱想了。

梅丽尔 Snake，能问你一件事吗？

Snake：什么事?!

梅丽尔：就是……刚才心理螳螂说的……我想知道……

Snake：想知道什么？什么事非现在问不可？

梅丽尔 呃，没……没事了。对了，告诉我吧，Snake，你叫什么名字？我是说，你的真名？

Snake：名字在战场上毫无意义。

梅丽尔：年龄呢？

Snake：足够让我明白死亡是怎么回事。

梅丽尔：有家人吗？

Snake：没有，但我是在许多人的教养下长大的。

梅丽尔：喜欢的人呢？

Snake：我对他人的生活向来不感兴趣……

梅丽尔：那你一直就这么孤零零的……心理螳螂说的对……

Snake：别人的介入只会使我的生活变得错综复杂。我不想和任何人有不必要的瓜葛。

梅丽尔 ……你是这样的寂寞、悲哀……

Snake：来吧，我们该走了……

洞穴

梅丽尔：这地方是不是有狼？

Snake：狼狗。爱斯基摩犬和狼的混种。

梅丽尔：你怎么会知道得那么清楚？

Snake：我是狗拉雪橇赛手，常和它们打交道。

梅丽尔：我来带路好了。跟我来吧，Snake。

不过，这些大狗对这位狗拉雪橇赛手似乎并不怎么友好……

梅丽尔：Snake，怎么搞的？我还以为你对付狗很有一套呢。

狙击之狼，一个听起来非常残忍的名字，事实也正是如此。毫无经验的梅丽尔被轻易地命中，Snake面对梅丽尔的请求，别无选择……只是想不到之后还是一个圈套……左轮望着自己失去的右手，如果不是Liquid的吩咐，恐怕Solid Snake的传说就要至此终结了。此时在Snake心中留下了一个大大的疑问：为什么Liquid闭口不提死去的DARPA局长唐纳德·安德森呢？

通信A塔前

梅丽尔：他们在这里布下了地雷。还是我带路吧。先留在这儿别动，好吗？

Snake 可是现在雷达正受到干扰，探雷器也派不上用场了。

梅丽尔：看我的。

梅丽尔：怎么样？挺厉害吧？

Snake：你怎么会知道地雷的位置？

梅丽尔 说起来确实有点离奇。就在心理螳螂侵入我意识那时，我感应到了他对雷场的记忆。是不是开始佩服我了？

Snake：呃……算是有那么一点儿吧……

梅丽尔：就只一点儿吗？

Snake：梅丽尔！？

梅丽尔：有事吗？

Snake：梅丽尔，趴下！

梅丽尔：啊——！

Snake：梅丽尔！！

梅丽尔：啊——

梅丽尔：Snake……别管我，快跑……

Snake：梅丽尔……

梅丽尔：你说得对……我确实还是个菜鸟……

Snake：别怕，梅丽尔。他们想要的是我。

梅丽尔：是的……连我都看得出来。这种招数已经老掉牙了……敌人的狙击手用我作饵引你上钩。

Snake：该死！

梅丽尔：Snake，你打死我吧！

Snake：胡说什么！

梅丽尔：我的手枪……

梅丽尔：……我自己没办法够得到它……

Snake：不要乱动。

梅丽尔：我说过……

梅丽尔：……不会给你添麻烦的！我……

梅丽尔：我……我还能帮忙。

梅丽尔：……我想帮助你！

Snake 闭嘴吧，别再浪费体力了！

梅丽尔 我是个傻瓜，一心想要成为军人……战争是残酷的……它根本不象我想的那么浪漫。求求你，Snake！你一定要活下去！好好活下去，不要对人类失去信心……看在我分上！……快走吧！

CODEC

坎贝尔：梅丽尔！

坎贝尔：那群畜生！！Snake，这是个圈套！那个狙击手想把你引出去！他等着你去帮助梅丽尔，好趁机把你干掉……千万别上当！

直美：那一定是“狙击之狼”，FOX-HOUND的头号狙击手。

Snake：按说狙击手干活总是有搭档的，但……这家伙喜欢单独行动？

直美：我很了解她。她可以几小时、几天、几星期地等下去，她是无所谓的。她只是一直就那么监视着，等着你自己送上门去。

Snake：大概是吧，但梅丽尔是撑不了那么久的……

直美：Snake，在你那儿能看见她吗？

Snake：从这里到通信塔没有任何藏身之处。她肯定是在那座塔的二楼。

坎贝尔 如果Wolf真的在塔上，那你的一举一动都逃不过她的眼睛！那个位置太有利了！

坎贝尔：在这种距离用一般的武器是无法还击的，你要搞一支狙击步枪！

Snake：不用说了，上校！

坎贝尔：……

Snake：……我一定会把梅丽尔救出来的，不管付出什么代价。

坎贝尔：好的……谢谢。

直美：……

Snake：怎么了，直美博士？

直美：没什么……没想到你竟然肯牺牲自己……说到底，你的基因决定了你只是个军人，不是救世主。

Snake：想说我只会自己逃命是吧？

直美：我不会那么说，可是……

Snake：我不知道我那见鬼的基因到底怎么回事，反正我不在乎！我只是按本能去做。

直美：就像动物一样？

Snake 我会把梅丽尔救出来的。这根本用不着什么借口。

直美：那好吧……

Snake：我也绝不是因为什么人才去做的，我只是为了自己。

Snake：放心吧，上校！

坎贝尔：谢谢你，Snake。谢谢。

直美：……我明白了。对不起。

拿到狙击枪后折回通信A塔入口处

基因士兵：不许动！

Wolf：在这么近的距离上是不可能失手的了。把枪扔过来吧，慢慢地……

Wolf：你根本就不该回来的……愚蠢的家伙！

Snake：哼，是个女狙击手。

Wolf: 世界上最出色的刺客三分之二都是女人,你不知道吗?好了,你是想现在就死呢,还是等你那位同伴死了以后才死?哪样比较好些?

Snake: 在干掉你以前我还不想死。

Wolf: 你真是这么想的吗?不管怎么说至少精神可嘉。

Wolf: 我就是狙击之狼,从来没有人能从我的枪下逃生。

Wolf: 你是一头……很特别的猎物……

Wolf: ……懂吗?

Wolf: 我已经在你身上做好记号了。

Wolf: ……我不会忘记的。在你死掉之前……我会一直想着你。

基因士兵: 马上带走!

医疗室

Liquid: 先别杀死他……我要的是活口。

左轮: 交给我好了。

Liquid: 我可不想再看见DARPA局长那种"意外"了。

Wolf: 没错。他是我的猎物,是属于我的。

Liquid: 听得见我的话吗,Solid Snake?

Wolf: 他比我预料中更不好对付……

Liquid: 你知不知道我是谁?

Liquid: 我就知道总有一天会和你见面的。这世上有个人,他夺走了本该属于我的一切……夺走了我与生俱来的权利。那个人就是你。

Liquid: 至于我……我就是被你剥夺了所有存在价值的人。

Liquid: 到了今天,经过众多兄弟们的牺牲……经过30年的漫长岁月,我们俩终于见面了。

Liquid: 光明……

Liquid: ……和黑暗。

Wolf: 你也要他的DNA吗?

Liquid: 当然。趁他还活着先取一份样本。对治疗士兵们的基因突变有帮助。

Wolf: 这样就能把他们治好吗?

Liquid: 不行。那还得靠Big Boss的DNA。

Wolf: 他们答应我们的条件了没有?

Liquid: 还没有。

Wolf: 他们不会答应的。那些人通通都是些伪君子。

Liquid: 你们库尔德人是这么看的吗?

Wolf: 政治一向是他们的命根子。

Liquid: 说得对。所以他们绝对不敢让他们那宝贝核武器走漏半点风声。

左轮: 头儿,咱们的客人好象已经醒了。

Liquid: 还真是挺像的嘛。你说是吗,我的好弟弟?嗯,到底是弟弟还是哥哥呢?我也说不准……管它呢,怎么都行。反正所谓"Big Boss之子"中还活着的就剩我们俩了。

Liquid的通讯机响起

Liquid: 是我……什么?那又怎么样?那群白痴!好吧,伏尔甘,我马上过去。

Liquid: 看样子他们是不肯答复了。好,就按原计划,10小时后发射第一枚核弹。

Wolf: 该死的美国猪!

左轮: 头儿,这次你可真是走了眼啦。

Liquid: 怪了……一般说来往往都是美国人主动提出谈判的。他们有恃无恐,难道是还有什么绝招不成……

左轮: 那现在就该轮到它说话了,是吧?让这个世界看看它的力量,再准备迎接一段新的历史。

Liquid: 我得上那边去关照一下发射前的准备工作。左轮,这儿就交给你了。

左轮: 你呢,Wolf?留下来看表演怎么样?

Wolf: 我没兴趣。该去喂家人了。

左轮: 哼,你宁愿去看你那群狼是吧?

Liquid: 左轮,别再像上次那样弄得一团糟了。

左轮: 得了,我解释多少遍了,那是意外。我怎么想得到他一个坐办公室的居然会那么顽固。

Liquid: 这是因为他们用催眠疗法加强了他的精神防御。

左轮: 头儿,那忍者的事又该怎么办?

Liquid: 他已经杀了我们12个人。那家伙大概是个神经病。

左轮: 就是那混蛋砍了我的右手……他到底是怎么溜进来的?

Liquid: 说不定我们的人里出了奸细……心理螳螂死了,贝克和章鱼的死因也该尽快查清楚才是。

Liquid: 现在人手已经够紧张的了,你最好别把这种无聊的拷问表演搞个没完没了的。

左轮: 什么拷问?这叫审讯!

Liquid: 随你便好了。

Liquid: 兄弟,待会儿见。

Wolf: 你那女人还活在世上……

Snake: 梅丽尔?

Wolf: 回头见吧……我的帅哥。

左轮: 又来了。每次她盯上什么猎物,马上就把其他一切都抛在脑后了。有时她简直爱他们爱得要死,说真的,他们也确实得死。

左轮: 好了,现在只剩我们俩了。

左轮: 怎么样,你感觉如何?

Snake: 还不错嘛。这张床挺舒服的,我一躺上去就瞌睡了。就是一个人睡觉有点寂寞。

左轮: 很高兴你还讲得出这种话。没错这当然是一张好床……等下我还要让你见识见识它另外一些更好的功能。

Snake: 我的装备呢?

左轮: 别急,都在那儿放着呢。华盛顿肯冒这么大的险派你过来,那些人准是对你的实力很有信心是不是,跑腿的小子?

Snake: ……Metal Gear装备的是一种新型的核弹头,对吧?

左轮: 你干嘛不去求坎贝尔把整个故事讲给你听呢?

Snake: 上校知道?

左轮: 顺便问一句,你是不是从贝克手上拿到了一张光盘?

Snake: 是又怎么样?

左轮: 就那一张盘了吗?没有其他数据了?

Snake: 什么意思?

左轮: 没有副本吗?要是没有那就最好。

Snake: 梅丽尔怎么样了?

左轮: 她还没死。Wolf这次可真是大发慈悲啦。不过你想她继续活下去的话,最好就是立刻开始老老实实地回答我的问题。

左轮: 你已经拿到了一张钥匙卡,另外那两张在什么地方?卡片上到底有些什么花样?

Snake: 花样?

左轮: 贝克那老滑头说的,用那钥匙还有些窍门。

Snake: 鬼才知道。

左轮: 好吧,没关系。

左轮: Snake,下面我们就来玩个小游戏,好让我看看你究竟是个什么样的人。等下你要是受不了那份罪,只要认输就可以少吃点苦头。不过我可以告诉你,如果你真的那样做,那女孩的性命就是我的了。

左轮: 快速按O键可以恢复体力。要是你觉得受够了,那就按Select键屈服。当你的生命值减到零,游戏就结束。这里是不许接关的,懂吗?

左轮: 别想用连发键蒙混过去,那是骗不过我的。

左轮：我马上就要给你来点儿高压电。如果时间不是太长的话，你是死不了的。

左轮：知道吗？电刑这玩意其实是法国人想出来的。

Snake：法国电影我倒也看了不少，这种谬论可还是第一次听到。

左轮：你确实很顽强，Snake。不过我有个坏消息要通知你，你连战俘都不是，只是一名可怜的人质而已。日内瓦公约保护不了你，也没有什么人会赶来救你的。

左轮：开始害怕了吧？害怕就对了……这是正常现象。好了，游戏开始。

成功通过电刑

左轮：你骨头还挺硬的。

左轮：嗯，我看这次也差不多了，再怎么说你总是头儿的兄弟。

左轮：你的兄弟……他是个了不起的家伙。还有谁能像他那样用Hind击落两架F-16呢。我看那个“Les enfants terribles”计划也不算彻底失败。他就是可以实现我梦想的那个人。

将Snake关进牢房

Snake：看来有人已经比我先到了……

Snake：是DARPA局长？！……吁……这味儿……

基因士兵：阿——嚏——！！！见鬼！……我感冒了……

基因士兵：那女人真该死！把我的衣服都扒光了！

CODEC

坎贝尔：Snake，你没事吧？

Snake：现在已经好多了……

直美：梅丽尔呢？

Snake：……也被他们抓住了。

坎贝尔：Snake，政府已经决定不答应他们的要求，我们正看看能不能再争取到一些时间。

Snake：够了，上校！你究竟还想装到什么时候？梅丽尔的事我很惭愧，但你的谎言也该到此为止了！

坎贝尔：你在胡说些什么？

Snake：那好吧。从一开始设计Metal Gear的目的就是为了发射新型核弹，对不对？

坎贝尔：！

Snake：从一开始你就知道了，是不是？

坎贝尔：……

Snake：为什么要瞒着我？

坎贝尔：……对不起……

Snake：那是机密对吧？

Snake：……你太让我失望了。

Snake：Metal Gear计划……先进核武器秘密研发……

Snake：这事白宫知情吗？它究竟还牵连了多少秘密？

坎贝尔：就我所知，到昨天为止，总统尚未掌握Rex计划的详细资料。

Snake：所谓的“Need to know原则”[1]是吧。

坎贝尔：现在是敏感时期，即使只是次临界核试验也会引起很大的轰动。

Snake：这理由挺不错。

坎贝尔：是的。另外，总统明天就要和他在俄罗斯的那位老对手签署START3了。

Snake：原来如此。那个期限就是这样定下来的。

直美：没错。所以我们绝对不能让这次恐怖活动传出去。

坎贝尔：你知道，我们尚未正式批准START2[2]，TMD系统的争端也没有得到妥善解决。这关系到总统的名誉和美国作为头号超级大国的地位。

Snake：这样说来你还是出于爱国心切不得已才把宪法撇在一边的喽！

坎贝尔：拜托，Snake，你一定要阻止他们……

Snake：那关我什么事？

坎贝尔：因为就只有你一个人能办得到。

Snake：既然是这样，那就把那种新型核弹的真相都说出来吧。

坎贝尔：我已经说过了，细节上的事我也不清楚。

Snake：我会信你才怪！

坎贝尔：……

Snake：再说，既然事态真的这么严重，你们为什么不干脆按他们说的去办？把Big Boss的尸体交出来，不就结了吗？

坎贝尔：你要明白……

Snake：还有别的原因是吧！你到底还有什么事没对我说？

直美：众所周知，总统已经明确地表示他反对人类遗传实验。我们不能让外界知道那支基因军团的存在。

Snake：除此之外呢？

坎贝尔：……

Snake：哼，你见鬼去吧！

坎贝尔：对不起……

Snake：DARPA局长的尸体就在我这儿。

直美：可怜的人。

Snake：奇怪的是，看上去他似乎已经死了好几天。

Snake：而且他的血也被抽干了。

坎贝尔：抽干了？!

直美：也许是为了防腐？

Snake：我不知道。

直美：但局长不是几个小时之前才死的吗？

Snake：没错。问题是他的尸体已经开始腐烂了。

直美：这到底是怎么回事？

Snake：他血液里有什么东西对他们有用？

直美：会吗？也就只有纳米计算机和追踪器而已。

坎贝尔：局长是不是已经供出了起爆密码？

Snake：恐怕是的。看样子他们已经拿到了全部两组密码，发射工作也准备得差不多了。

坎贝尔：该死！还有办法阻止他们吗？

Snake：好像有某种应急超控系统可以中止发射。那是ArmsTech秘密设置的应变措施。但要用三张特制的钥匙卡才能启动。

坎贝尔：知道钥匙在哪儿吗？

Snake：我拿到了其中一把。但另外两把在哪儿就不知道了。

Snake：再说我又被关在这鬼地方。

坎贝尔：我们已经别无选择，别管什么钥匙了。现在你应该以摧毁Metal Gear为第一目标。

坎贝尔：把这全部责任都推在你一个人身上，我很惭愧。但你已经是我们惟一的希望了。想办法逃出去，尽快赶到通信塔吧。

坎贝尔：另外……

Snake：什么事？

坎贝尔：我知道已经求了你很多……

Snake：梅丽尔，对吗？

坎贝尔：是的……

Snake：我会把她救出来的。

坎贝尔：谢谢。♪

第二次电刑

基因士兵：Snake，表演时间到啦。左轮叫你去。

左轮：我在阿富汗、莫桑比克、厄立特里亚、乍得都打过仗。在那些穆斯林游击队员中间，我“Shalashaska”的外号叫人闻风丧胆。我是俄罗斯的GRU[3]训练出来的，我可不象克格勃那伙脓包。对我来说，这根本不是拷问，只是一种消遣罢了。

Snake：我看你们也就是些虐待狂。

左轮：我说过了，别把我和那些穿制服的傻瓜混为一谈。

左轮：好了……可以开始了吗？

成功通过

左轮：这是个可悲的时代。帝国主义、极权主义，体制改革……20世纪的俄罗斯固然是有它自己的问题，但至少人们还有一个统一的意识形态。俄罗斯现在什么都没了。

Snake：他们面对的是自由和强权之间的斗争。在这场斗争里，他们树立了新的民族精神。

左轮：头儿在俄罗斯政府高层有位密友，现在是Spetsnaz[4]的首脑。他已经同意购入这套新型核武系统。那部Hind就是交易的定金。

Snake：这么说你是为钱的问题来的喽！

左轮：我要的不是钱。我只希望大

[1] 不对任何非必要（知情）的人透露内情。

[2] 即“美俄第二阶段削减战略武器条约”。全称《美利坚合众国和俄罗斯联邦关于进一步削减和限制进攻性战略武器条约》，1993年1月3日在莫斯科签署。

[3] 苏军总参谋部情报总局。

[4] 前苏联克格勃（国家安全委员会）训练的一支精锐的特种突击队。

俄罗斯早日重生……去领导一种崭新的世界秩序。

“弗兰克·杰格”，当这个名字从Snake口中说出的时候，一向冷漠的直美竟然变得激动起来……Snake明白坎贝尔上校的身不由己，仍把他当作自己的朋友。Snake对于朋友、对于战争的理解，直美表示无法认同。是逃出牢房的时候了。

CODEC

坎贝尔：没事吧，Snake？

Snake：还行……没什么可报告的。

直美：Snake，有什么我能帮忙的吗？

Snake：别的都好，就是右手很疼……

直美：……可怜的Snake。

直美：我这就提升你血液中镇痛剂的浓度。

Snake：好的，不过记住别用安非他明，那玩意会叫我兴奋得过了头。

直美：听这口气你的情况似乎还不算太坏嘛。

Snake：直美，和我聊一会儿吧。可以让我分散一下注意力。

直美：你想我说些什么呢？

Snake：什么都行。

直美：但……我实在不是一个健谈的人。

Snake：就当我求你了……对了，谈谈你自己怎么样？

直美：我自己？我不知道该怎么说。

Snake：有家人吗？

直美：……对我来说这并不是令人愉快的话题。

Snake：我自己就没有什么亲人……不，等一等，过去曾经有一个人，他说他就是我的父亲……

直美：那他现在呢？

Snake：已经死了。

Snake：……我亲手杀的。

坎贝尔：Big Boss。

直美：什么？Big Boss?！我完全不知道。

坎贝尔：你当然不会知道。那是6年前在桑给巴尔的事了……在那里发生过的一切只有Snake和我清楚。

直美：那……他的话是真的吗？他真的是你父亲？

Snake：他是那么说的……我知道的也就这些。

直美：你明知他是你父亲，却仍然狠得下这个心？

Snake：嗯。

直美：为什么？

Snake：他就希望是这样。再说，有些人本来就是罪有应得……

直美：那是弑父啊……

Snake：嗯。那也就是心理螳螂所说的……我们的共同之处。

直美：就因为这你才离开FOX-HOUND的吧？

Snake：不能这么说，我只是想找个地方静静地待上一会儿。阿拉斯加是再好不过的了……

直美：……Snake。

直美：……我也没什么真正的亲人。是哥哥供养我读完了大学。但我们并不是亲兄妹，他的年纪也比我大很多。

Snake：他现在怎么样了？

直美：……他已经死了……

Snake：对不起……

直美：Snake……

直美：……你有心爱的人吗？

Snake：干我们这一行的人，是很难再相信别人的。

直美：朋友呢？

Snake：……罗伊·坎贝尔……

坎贝尔：我？到这时候你还肯叫我“朋友”？

直美：就只他一个吗？

Snake：不，还有……弗兰克·杰格（Frank Jaeger）。

直美：你说什么？

坎贝尔：Big Boss的左右手，全FOX-HOUND惟一拥有“Fox”代号的人。

坎贝尔：……灰狐。

直美：……

Snake：我从他那儿学到了很多……

直美：可是……后来你们俩不是都想置对方于死地吗？

Snake：是的。在桑给巴尔那时。不过那并非出于私人恩怨。

Snake：……我们只是分属敌对阵营的两名职业军人，如此而已。

直美：而你们仍然把对方看作朋友？

Snake：很难接受吗？

Snake：友情是不会因为战争而终结的。

直美：疯子！

Snake：我们初次见面是在战场上。当时他是Outer Heaven监狱里的一名俘虏，但在我眼中他根本不像一个囚徒。他很酷，头脑清醒，思虑周详。那时我经验还浅，是他让我明白到真正的特工是什么样的。

直美：你对他的一切都很了解？

Snake：不。我们从不谈及各自的私人生活。我们之间的某种默契……

Snake：当我们又一次在战场上碰头时，我们已经是敌人了。

Snake：我们在一片雷场上徒手决斗。我知道在绝大多数人看来这种想法有点不近人情。但我们只是履行各自的职责而已。那和体育比赛没什么两样。

直美：你们这些男人！你们简直是一群野兽！

Snake：你说得对。我们是野兽。

直美：好吧，如果你们真的是朋友，那忍者的态度又该怎么解释？

Snake：我不知道。

直美：是你的基因在作怪……它们使你充满了暴力倾向！

Snake：又是基因，直美，你真是三句不离本行。

Snake：话说回来，你是怎么研究遗传学来的？

直美：……我一直不知道我的父母是谁，不知道他们长得什么样子。我想，我之所以对遗传学产生兴趣，大概是因为想弄清楚自己为什么会以现在这种方式生存。

Snake：于是你就开始研究DNA？

直美：是的。我觉得如果我仔细研究自己的基因构造，说不定就能知道我究竟是什么人。我认为，通过分析一个人的遗传信息，我应该可以填补那人记忆中的空白部分。

Snake：记忆是储存在DNA里的吗？

直美：这还不能肯定。但现在我们已经知道，人类在遗传学上的命运完全取决于他们的DNA里那四种碱基的排列顺序。

Snake：那我的命运是怎样的呢？我的DNA序列你是知道的。

直美：你的命运？我……

直美：……对不起，我说不上来。

Snake：那当然了。你是科学家，不是预言者。

直美：……

基因士兵：……噢！我的肚子！

基因士兵：唉……见鬼！

Otacon：是我！

Snake：Otacon！

Otacon：想不到你也被抓起来了！

Snake：快救我出去！

Otacon：放手！疼死了！

Snake：我叫你救我出去！

Otacon：你这是什么态度？有你这样求人的吗？快放手！

Otacon：哎，他们竟敢把人关在这种笼子里！

Otacon：……好难闻的味儿！

Snake：都是因为他。

Otacon：天哪！这不是DARPA局长吗？

Snake：要是你还不快把我弄出去，用不了多久我就和他一样了。

Otacon：那伙混蛋！

Otacon：房门锁上了，ID卡派不上用场，得想办法找到钥匙。

Snake：那你又是干什么来了？

Otacon：我……我给你带了点吃的。不够的话，下次我再多拿些来。还有，这是6号卡，可以打开电刑室那边的门。

Otacon：对了，还有这个……

Snake：这是……

Otacon：是Wolf给我的手帕。

Snake：她给你？为什么？

Otacon：我也不知道为什么，不过她对我挺好的。

Snake：真是典型的斯德哥尔摩综合症。[1]

Otacon：我一直照料着基地里的狼狗。这儿被接管以后，那些人本来想把它们全都打死，是Wolf制止了他们……当我问起的时候，她甚至还让我去喂它们。她很喜欢狗。我想她肯定不是坏人。Snake，请别伤害她。

Snake：醒醒吧白痴！看她对梅丽尔干了些什么！

Otacon：嗯，我能做的就只有这么多……

Snake：叛军随时可能发射核弹！我必须阻止他们！

Otacon：那你得经过通信塔到北边去……

Snake：你得先把我弄出去！

Otacon：别这样好不好，我已经尽力了！

Snake：那卫兵就有钥匙，你快去把他干掉！

Otacon：饶了我吧！我可不是你！我怎么干得掉他？

Snake：你非干不可！

Otacon：我会没命的！

Otacon：对不起，Snake，能做的我都做了……

Snake：嗯？

Otacon：大事不好，他回来了！……我、我先走啦！

Snake：等一等！

基因士兵：见鬼！那感冒药害我睡着了……什么玩意，吃了一点也不

[1] 指人质讨好其扣押者、与扣押者合作、请求宽恕或为其辩护的欲望和行为。1973年，斯德哥尔摩发生一起抢劫银行并扣押人质事件，被扣人质中有人转而与扣押者合作，许多社会科学家曾旁征博引为此辩护，故有此名。

见效！

基因士兵：困死我了……要是我来回转转，说不定……

基因士兵：啊！这下好多了……

若躲在床下

基因士兵：啊?! 他跑了！

若被发现

基因士兵：你钻到床底下干吗？

若使用番茄酱装死

基因士兵：搞什么鬼？

若装死失败

基因士兵：你拿着那瓶番茄酱瞎摆弄个什么劲儿？

若逃出时把守卫引入电刑室

基因士兵：唔……!!!

基因士兵：……又来了！！……噢……

米勒教官对直美的过去似乎相当感兴趣……

通信A塔前

CODEC

坎贝尔：Snake，关于梅丽尔……

Snake：上校，对不起……

坎贝尔：你听我说。

Snake：是我没把她保护好。

坎贝尔：Snake……她是个军人。

坎贝尔：她应该明白有战争就肯定会有俘虏。

坎贝尔：她是自愿参军的。我相信她早就有这个心理准备了。

Snake：不，你错了……

坎贝尔：？

Snake：梅丽尔一直认为她必须成为军人……认为那是她惟一的选择。

Snake：她说这样做可以让她和她那过世的父亲在感情上更加接近。

坎贝尔：她真是那么说的？

Snake：其实她根本就没准备好上战场。我不该对她那样严厉的。

Snake：……都是我的错。

米勒教官：这可不像是你啊，Snake。

坎贝尔：教官？有事吗？

米勒教官：我知道这样偷听很不礼貌，但我实在是再也听不下去了。

Snake：教官！

米勒教官：Snake，事情已经发生了，你可以后悔，可以道歉……这都是人之常情。但你不能为了一件无法挽回的事不断自责，这样下去你会疯的。

美玲：教官说得对。别再责备自己了。你可是传说中的英雄啊。

美玲：我相信梅丽尔会没事的。

Snake：美玲！……

坎贝尔：Snake，别再想梅丽尔的事了。全力对付Liquid 吧！梅丽尔一定也希望你这样做。

Snake：你说得对。如果梅丽尔在这儿她也会这么说的。

直美：……Snake？

Snake：怎么？

直美：梅丽尔……对你来说，她似乎挺特别？

Snake：她确实很特别。这附近像她那样的女孩并不多。

直美：……我不是这个意思……

Snake：她是上校的侄女……也是一位战友。

直美：仅仅是这样吗？坦白些吧……

Snake：……你好像是在审问我。

直美：不，我只是……

坎贝尔：我看这都是基因造成的……

Snake：基因？上校，怎么连你也扯起基因来了？

坎贝尔：因为我想起了直美的祖父。

坎贝尔：直美说胡弗[①]那时他一度做到FBI的助理局长。

Snake：是真的吗？

直美：是的……没错，他是日本人，后来做了专门打击黑手党的秘密缉查官。

米勒教官：那是什么时候的事？

直美：啊……我想大概是50年代吧。

米勒教官：什么地方？

直美：……应该是在纽约……

米勒教官：直美，你不是说自己一个亲人都没有吗？

直美：这……这是我长大以后才查出来的。

直美：等我了解到他的生平时，祖父早就已经去世了。我甚至没机会和他见上一面……

坎贝尔：哦……

直美：……祝你好运，Snake。

坎贝尔：Snake，万事要小心。

通信B塔9楼

Snake：嗯？

Otacon：别开枪！是我！别开枪，Snake，是我啊！

Snake：Otacon？你是怎么来的？

Otacon：我来得可不像你那么引人注目。我畏高。

Snake：你都看见了？

Otacon：都看见了。我躲在他们的货车上，搭了一程顺风车……托隐形迷彩的福。

Snake：但你又是怎么上来的？

Otacon：坐电梯呗。

Snake：一楼那儿的楼梯已经断了。

Otacon：所以我才坐电梯的嘛。

Snake：那时电梯还能用？

Otacon：能用……当然能用。

Otacon：你这家伙……你实在太神了……就象电影里那些无所不能的男主角。

Snake：不，你错了……在电影里，男主角从来不会让女孩身陷险境……

Otacon：……你是指梅丽尔？……对不起，你别往心里去……

Otacon：Snake，有件事我一直很想问你。我就是为了这个才那么大老远跟来的。

Otacon：你是不是也曾经……爱过什么人？

Snake：你特地赶来就为了问这个？

Otacon：不，我是说……我……我只是想知道你们军人是不是也会突然爱上别人……

Snake：你到底想说什么？

Otacon：我想问的是……你认为，即使是在战场上，也会有爱情产生吗？

Snake：我想是的。我觉得，无论是在什么时间，什么地方，人们都可能相爱。可是……如果你真的爱上了一个人，你就必须有能力去保护她……

Otacon：我也是这样认为。

Snake：对了，我要请你帮个忙。

Otacon：哦？

Snake：放心好了，不是什么难题。

Otacon：呃，你知道，我以前就说过……我不想伤害任何人。

Snake：我也没打算叫你去伤害别人。

Otacon：那好……

Snake：电梯就在下面什么地方停住了，我想你让它再运作起来。

Snake：明白吗？

Otacon：真是件怪事。

Snake：你上来的时候还没问题，现在却出故障了。

Otacon：……会不会是控制线路板坏了呢？

Snake：你能修好吗？

Otacon：刚才它还好端端的。要是机械故障之类的问题就交给我办吧。

Snake：我得先上去拍掉那只烦人的苍蝇。

Otacon：我会留在这儿修理电梯的。祝你顺利。

Snake：你这样子看上去糟透了。你真的没事吧？

Otacon：不用担心，我有这个就行。我可以装作自己不在这儿，这样我就不会那么害怕了。

Snake：这叫什么逻辑？那好，电梯的事就靠你了。

在通信B塔的天台上，Solid与Liquid终于相遇了。Liquid疯狂叫喊的时间似乎比两人真正交锋的时间还要长。不过，Liquid的那股疯狂劲总让Snake想起另一个人……

Liquid：终于肯从洞里钻出来了吗？准备活动该做好了吧……好兄弟！

Snake：你为什么老是叫我兄弟？你他妈的到底是谁？

Liquid：我就是你！我是你的影子！

Snake：什么？

Liquid：去问死在你手上的父亲吧！我这就送你去见他！

击败Liquid

Liquid：给我飞起来！妈的！

Liquid：Snake——！

Snake：到地狱再见吧，Liquid。

Snake：……好好享受你的火葬。

CODEC

[①] J. Edgar Hoover（1895～1972），1924～1972年间任FBI局长。

Otacon：Snake，电梯已经可以用了。

Snake：修好了吗？

Otacon：不，我也不知道是怎么搞的，它突然就自己动起来了。

Otacon：这会儿它已经在向上升了。

Snake：是吗？好吧。

Otacon：刚才的爆炸……那是怎么回事？

Snake：哦，我把那直升机给干掉了。

Otacon：直升机？太夸张了吧？

Snake：听着，我再问你一次，这是去Metal Gear那儿的路吗？

Otacon：错不了。地下维护基地的入口就在雪原对面。

Snake：那好，自己找个安全的地方躲起来吧。我这就过去了。

Otacon：得了，得了，我会躲的。用不着特地告诉我。

Snake：你最好离我远点，别逞能想做什么英雄。

Otacon：知道了，有事呼我吧。

电梯上
CODEC

Otacon：Snake，有件事忘了对你说了。

Snake：什么事？

Otacon：我的实验室本来有五套隐形迷彩的样品。

Snake：嗯，怎么啦？

Otacon：除去我穿的这套，应该还剩四套。

Snake：喂！你有完没完？

Otacon：我想那玩意你也用得着，所以就跑回去拿……

Snake：怎么？

Otacon：剩下的四套都不见了。

Snake：……？

Otacon：另外，刚才我检查电梯时……真是很奇怪，就好像有人在控制着它似的。

Snake：你上电梯那时，超载警报有没有响？

Otacon：那正是另一件让我想不通的事……警报确实响了，但我一个人怎么可能超载呢？

Snake：你的体重是多少？

Otacon：135磅吧。

Otacon：不过电梯的载重量是650磅。

Snake：至少要有五个人才会超载……

Otacon：……Snake，当心！

Otacon：偷走隐形迷彩的家伙！他们就在你那儿！！

电梯内

基因士兵：太迟了，Snake！去死吧！

Wolf终于没能猎取到她最重要的一个目标。看着自己所爱的女人死去，Otacon博士对于战争的本义产生了迷惑，"Wolf她这样战斗，究竟是为了什么？我又为了什么？你呢？你又是为了什么？"

雪原
对Wolf之战
CODEC

Otacon：Snake！！你没事吧？

Snake：Otacon！你到底还有多少件隐形迷彩？

Otacon：没有了，总共就五件。

Snake：好……那么这次跟隐形迷彩无关了……

Otacon：你究竟在说什么？

Snake：我被什么人盯上了……在这见鬼的暴风雪里！

Otacon：……是她啊，Snake！

Snake：Wolf？Sniper Wolf？

Otacon：没错，是她！……一定是她！

Snake：Otacon，你好像很高兴的样子。

Otacon：不，没有的事。

Snake：那你是怎么了？

Otacon：Snake，拜托，请别杀死她！

Snake：你疯了吗？

Otacon：求你了。

Otacon：她是个好人！如果和她谈谈，你也会明白……

Snake：听我说，小子，她是个毫无人性的杀手！

Wolf：在这位置我可以把你看得一清二楚。我早就告诉过你……我是绝对不会放过任何猎物的。现在你已经是我的了。

Otacon：Wolf，别、别这样！

Wolf：别挡着一头狼捕杀它的猎物！

Snake：我倒想看看这种风雪里你的枪法还能有多厉害。

Wolf：等着瞧好了！女人天生就是优秀的战士。

Otacon：住手吧！Wolf！

Wolf：Snake，我就在你附近。你感觉到我的存在了吗？

Snake：暴露自己的位置是狙击手最致命的错误。

Wolf：是吗？我已经为你准备好一封情书了，亲爱的。

Wolf：知道那是什么吗？那就是从我的枪口射向你心脏的一颗子弹。

Otacon：求求你们！！Wolf！……Snake！住手啊！

Wolf：闭嘴！别在这里碍事了！

Snake：好吧，现在我要和你算算梅丽尔那笔帐了……

Wolf：男人都是些窝囊废。你们根本就没能力对自己所做的事负责……

对Wolf之战结束后

Wolf：我……我一直等待着这一刻……我是狙击手，等待……本来就是我的职责……全神贯注的等待……连眼睛也不眨一下……

Wolf：我的肺被打中了……你救不了我的。求你……尽快把我了结吧。作为一个库尔德人[27]，我一直向往着这样一片宁静的地方……

Snake：库尔德人？所以他们把你叫做"Wolf"……

Wolf：我在战场上出生，也在战场上长大。枪炮声、空袭警报声、尖叫声……是我小时候的摇篮曲……从残破的庇护所被赶出来，日复一日像狗那样地猎取食物……这……就是我的生活。每天早晨，当我从梦中醒来，都会发现更多的亲人和朋友在我身旁死去……那时我就会凝视着初升的朝阳，祈求自己能活到明天。各国政府却对我们的苦难视若无睹。终于有一天……他出现了。我的英雄……萨拉丁（Saladin）……他带我远离了那一切……

Snake：萨拉丁？……你说的是Big Boss？

Wolf：于是我成了一名狙击手……藏在暗处，从步枪的瞄准镜里注视着一切。现在我可以看清楚战争了，不是在战场上，而是在战场外……以旁观者的身份……透过瞄准镜我看清了人类的残忍和愚昧……我加入这群革命者就是为了报复这个世界。

Wolf：就这样……我侮辱了我和我的族人。我已不再是狼了，也许我曾经是的……在复仇的名义下我把肉体和灵魂都出卖了……现在……我只不过是一条狗……

Snake：狼是动物中的贵族，狗是永远不能跟它们相比的。

Snake：在尤皮克语[28]中，狼被称为"Kegluneq"，阿留申人把它们看成值得尊敬的兄弟。像我这样的雇佣兵才被叫做"战争的走狗"。那是对的，我们总是在等候买主，仅仅是价钱上略有差别而已。

Snake：但你……你和我们不同。你独来独往……

Snake：……桀骜不驯。你不是狗。

你是狼。

Wolf：你究竟是谁？……是萨拉丁吗？

Snake：Wolf，谢谢你对梅丽尔手下留情。

Wolf：她……她根本就不是我真正的目标……我从不为取乐而杀人。

Snake：放心吧。你一直是头骄傲的狼，也会像狼那样骄傲地死去。

Wolf：我终于明白了。我并不是等待着去杀死别人，而是等待着被别人杀死……一个像你这样的人……一个英雄……请让我解脱吧……

Otacon：为什么？……为什么?! 我一直爱着你……

Snake：你要什么？

Wolf：我的枪……把它还给我……它是我生命的一部分……

Wolf：所有人都在这里了……好了，英雄，让我解脱吧……

Otacon：永别了……

……

Otacon：Snake……你说过即使在战场上也会有爱情的产生……可是我却救不了她！

Snake将Wolf的手帕轻轻盖在了Wolf的脸上

Otacon：你这是……

Snake：物归原主。我不会用得着它。

Otacon：为什么？

Snake：我早已无泪可流。

Snake：我要马上赶到地下基地去，已经没时间了。

Otacon：我知道。

Snake：从现在开始你就要自己保护自己了，别再依赖任何人。

Otacon：是的……

Snake：万一我阻止不了Metal Gear，这地方很快就会被完全摧毁。

Otacon：……我知道……

Snake：我们也许永远不会再见了。

Otacon：我会和你保持联络的。我

[27]居于土耳其、伊朗、伊拉克、叙利亚、亚美尼亚等国境内的（主要住在库尔德斯坦和高加索南部的）游牧民族。

[28]居于西伯利亚和阿拉斯加半岛的尤皮克人（爱斯基摩人的一支）使用的语言，属爱斯基摩-阿留申语系。

希望自己还能帮上点忙。

Snake：你随时可以离开。离开这里，开始一段全新的生活……一段真正属于你的人生。

Otacon：Snake！！Wolf她这样战斗，究竟是为了什么？我又为了什么？你呢？你又是为了什么？

Snake：如果我们过得了这一关，我会告诉你的！

Otacon：好吧！我自己也会去寻找答案的。

米勒教官对于直美的事情仍然是穷追不舍。有确凿的证据表明，直美·亨特骗了所有人。这样一来，安德森局长和贝克总裁的死就变得有些可疑了……

CODEC

米勒教官：Snake。

米勒教官：我有些关于直美的事要告诉你。

Snake：直美怎么了？

米勒教官：我们这样谈话方便吗？

Snake：放心，监视器关掉了。

米勒教官：那就好。

Snake：出什么事了？

米勒教官：你知道，我以前也在FBI干过。

Snake：我不大清楚。有什么事你就直说吧。

米勒教官：上次直美说的，她的身世，就是她祖父在FBI做胡弗的副手……

Snake：嗯。

米勒教官：后来又在纽约担任打击黑手党的秘密缉查官的事……

Snake：嗯，那事怎么样？

米勒教官：那根本就是个弥天大谎。

Snake：你说什么？

米勒教官：这事确实叫人想不通。她干吗要在这种事情上撒谎呢？

Snake：她在撒谎？

米勒教官：她可能是间谍！

Snake：荒谬！

米勒教官：好了，别固执。那种谎话连高中生都骗不过。

米勒教官：当时FBI的头子，埃德加·胡佛……众所周知是个种族主义者。

米勒教官：直美不是说她的父亲是日本人吗？

Snake：是的……

米勒教官：其实那时候FBI的缉查官里面根本没有一个是亚洲人。再说，打击黑手党的秘密缉查行动在50年代还没开始。

米勒教官：那是60年代的事……而且也不是在纽约，是在芝加哥。

Snake：可是……

米勒教官：你最好想想清楚。局长和总裁死得那么不明不白，还有那个忍者……可疑的事实在太多了。

Snake：你认为那和直美有关？

米勒教官：我不知道。要么她就是恐怖分子的同伙。

Snake：……这可能吗？

米勒教官：如果有什么新发现，我会呼你的。

米勒教官：这段时间你自己多加小心。

伏尔甘在临死前向Snake吐露出一个惊人的秘密……为什么当时Liquid闭口不提在Snake面前死去的DARPA局长？DARPA局长的血究竟有什么问题？

对Raven之战前

伏尔甘：欢迎光临！这地方将会是你的葬身之地了！对吗，弟兄们？

伏尔甘：你听。它们都赞成我的话。

伏尔甘：乌鸦并不是大多数人所想的那种食腐者……它们不过是把不再有用的东西归还给大自然罢了。有时连受伤的狐狸也会成为他们攻击的目标呢。

Snake：驾驶M1坦克的那家伙？你这样的大块头挤在车里不好受吧？

伏尔甘：哈哈哈哈……那根本算不上真正的战斗。当时我和弟兄们只是想看看你到底是个什么样的人罢了。

伏尔甘：判决已经有了。它们承认你是一名真正的战士。

Snake：是幻觉吗？我……我动不了……

伏尔甘：这只乌鸦已经在你身上留下了死亡的标记。

伏尔甘：你体内流着东方人的血。是的……你的祖先同样也来自于蒙古的荒原。因纽特人和日本人本来就是表亲……可以说，我们五百年前是一家……

Snake：我和乌鸦可不是一家。

伏尔甘：别说笑了。也许乌鸦和蛇确实不能算是很好的朋友。不过我们至少可以成为不错的对手。

伏尔甘：你在阿拉斯加待了这么久，世界爱斯基摩——印第安人奥运会应该听说过吧？

Snake：那当然。你一定是"Muktuk Eating"①的高手了。

伏尔甘：说对了。不过还有另一个项目是我的拿手好戏。那就是"耳朵拔河"。参赛的两名选手在忍受严寒的同时，用绳子把耳朵拴在一起进行拔河比赛。那不仅是体力上的较量，更是对意志的考验。

Snake：你是想这样和我玩一场？

伏尔甘：形式不同，但精神都是一样的。Snake，你应该高兴才是！我们马上就要来一场轰轰烈烈的决斗！

Snake：什么轰轰烈烈，杀戮就是杀戮，这根本不是游戏！

伏尔甘：那好吧，就让我看看你到底有多大本事！

对Raven之战后

伏尔甘：头儿说的没错……这个世界根本就不需要我这种人的存在。不过我的躯壳是不会在这里停留太久的。我的肉体和灵魂很快将会与乌鸦融为一体。这样，我就可以重新回到大自然的怀抱。Snake！我会看着你的……懂吗？

伏尔甘：把这张ID卡拿去吧，用它可以打开那道门。

Snake：为什么？

伏尔甘：你这条蛇根本就不是大自然的造物。你，还有头儿……你们是从另一个世界来的……一个我永远不想了解的世界……去和他决战吧……我会在天上看着的。

伏尔甘：不过我首先要给你一点提示……在你面前死去的那个人……

伏尔甘：那并不是DARPA局长，他叫章鱼，是FOX-HOUND的成员之一。他是个易容高手……可以丝毫不差地伪装成任何人。这次，为了弄到局长体内的追踪器，他甚至不惜把局长的血注入自己体内。但是他毕竟骗不过死神。

Snake：死神……

Snake：可干吗要这么费事呢？干吗要假冒DARPA局长？

伏尔甘：我的提示到此为止。剩下的谜必须靠你自己去解答了。

伏尔甘：Snake！在自然界不会有无止境的杀戮，所有那一切总是有完结的时候的。但你不一样。

Snake：你到底要说什么？

伏尔甘：你的路永远不会有尽头。你走的每一步都是踩着敌人的尸体前进的。他们的亡灵会永远地追逐着你。你永远不会得到片刻的安宁……

伏尔甘：听见了吗，Snake？我会一直看着你的！

CODEC

米勒教官：Snake，是我。

Snake：教官？

米勒教官：是关于直美的事。先把监视器关掉……

坎贝尔：直美有什么事？

米勒教官：妈的！

Snake：上校，直美在吗？

坎贝尔：她刚走开。小睡一会儿。

Snake：嗯……

坎贝尔：直美到底怎么了？

米勒教官：好吧。也许我们也该让上校听听这事。

Snake：没错……说吧，教官。

米勒教官：其实也就一句话，直美·亨特博士根本不是直美·亨特博士。

坎贝尔：什么？

米勒教官：我觉得她的所谓身世很有些古怪，所以就去查了一下。

坎贝尔：结果呢？

米勒教官：……直美·亨特博士这个人确实是有的，或者应该说，确实是有过的……

米勒教官：可那根本不是我们认识的那个女人。

米勒教官：真正的直美·亨特博士已经在中东某地失踪了。我们这个直美大概是用了些什么手段把她的证件弄到手的。

坎贝尔：那她到底是什么人？

①大吃比赛。

米勒教官：她很可能是个……间谍。

坎贝尔：间谍？！

米勒教官：对……她大概是什么人派来破坏这次行动的。

坎贝尔：你是说她跟恐怖分子是一伙的？

Snake：……我和你一样不想相信。不过她本来就是在为FOX-HOUND工作。

坎贝尔：所以你认为她也参与了这次叛乱？

米勒教官：要不她就是和别的什么组织勾结上了。

坎贝尔：别的组织？

坎贝尔：不会吧……

米勒教官：快逮捕她吧！

坎贝尔：什么？

米勒教官：她把我们都给卖了！

米勒教官：你应该把她抓起来，好好审问一番，看她到底是什么来路。

坎贝尔：如果她真是叛军的间谍，我们的麻烦可就大了……

Snake：什么意思？

坎贝尔：啊，没事……

米勒教官：你是不是让她参与了什么重大机密之类？

坎贝尔：……

米勒教官：是和DARPA局长和ArmsTech总裁的死有关的吗？

坎贝尔：我……我不知道。

米勒教官：不管怎么说，绝对不能让她再继续参与这次行动了。

坎贝尔：等、等一下。

坎贝尔：要是少了她，这次行动就没法完成了。

Snake：我明白了。你还是有事瞒着我。

坎贝尔：再给我一点时间。我会想办法让她说实话的。

米勒教官：那就快点吧。我们一定要查清楚她究竟是什么人，来这儿干些什么。

坎贝尔：我知道。Snake，再给我一些时间吧。

Snake：我没有多余的时间。

地下基地 1F

CODEC

Otacon：Snake，是我呢。

Snake：怎么啦？找到藏身的地方没有？

Otacon：当然，我有隐形迷彩嘛。

Otacon：看样子他们已经把Metal Gear准备好了。

Snake：你怎么知道的？

Otacon：我偷听了他们谈话。你现在在哪儿？

Snake：就在Metal Gear面前。

Snake：……不过很奇怪。

Otacon：什么奇怪？

Snake：这地方一个人也没有。

Snake：……没有哨兵，没有巡逻队……

Snake：……静得出奇。

Otacon：也许是因为一切都准备就绪了。

Otacon：听说他们连起爆密码都已经输入了。

Snake：那我现在该做些什么？

Otacon：现在我们只能靠贝克总裁说的超控系统了。

Snake：可是我只拿到了三把钥匙中的一把。

Snake：况且，按Ocelot说的，钥匙上还有些什么花样……

Otacon：交给我吧。

Snake：你有好主意？

Otacon：嗯，这会儿我是在计算机房。

Otacon：我会试试看能不能打开贝克的秘密文件。

Snake：贝克的文件？那你要知道密码才行。

Otacon：话是这么说，不过办法总是有的……

Snake：你是黑客？

Otacon：没错，“黑客”这词儿说的就是我。

Snake：情况怎么样？有把握吗？

Otacon：现在还不知道，我正在试呢。

Snake：看你的了。

地下基地 2F

CODEC

Otacon：Snake……又是我啦。

Snake：进展如何？

Otacon：嗯……还不错。我已经攻破了第三道防线。贝克那家伙够谨慎的。

Snake：你确实有把握能进去？

Otacon：我还没遇见过我进不去的系统呢。

Snake：那好，加把劲吧……

地下基地 3F

CODEC

Otacon：Snake，我成功了！

Snake：这么快？

Otacon：那还用说！

Snake：好极了！有什么发现？

Otacon：我已经打开了Metal Gear的机密文件。

Snake：那贝克说的PAL超控系统呢？

Otacon：这倒还没找着……

Snake：我要的就是那个！

Otacon：可是Snake，我找到了另外一些东西！

Snake：什么东西？

Otacon：那种新型核武器的秘密！

Otacon：我猜对了，他们确实打算利用那门轨道炮来发射核弹头……这样可以不用燃料，所以不能算是导弹，从而也就不会与任何国际条约发生抵触。

Snake：真够狡猾的。

Otacon：是很狡猾，不过也确实有效。但这还不是它最可怕的地方。

Snake：现在没空听这个了。

Otacon：那是隐形武器！

Snake：你说它可以避开雷达探测？

Otacon：没错。是这样的……其实在70年代末他们就已经开始研制隐形导弹了。

Snake：那怎么到现在还没成功？

Otacon：问题出在推进系统上……火箭发动机工作时目标太明显，很容易被敌方的侦察卫星捕捉到。

Snake：噢，对，是这样没错。

Otacon：但轨道炮就不同了。轨道炮是不需要任何燃料的。

Otacon：所以它不会被任何现有的弹道导弹监测系统探测到。

Snake：隐形的核弹头……

Otacon：绝对不可能防得住！另外，核弹的战斗部用的是钻地弹头，专门对付各种地下工事。

Snake：这一手是从海湾战争中学回来的。[⑨]

Otacon：那玩意可以毁灭整个世界！

Snake：这是终极武器。另外从政治上看，它巧妙地避开了核裁军以及核武调查的问题。是真的吗，上校？你听到了吗？

坎贝尔：我一直在听。

Snake：这消息要是传了出去，START 3的签署一定会推迟，那将会是一场巨大的国际风波。

Otacon：对，事情会闹得很大。

Otacon：美国会被联合国谴责……甚至总统也可能因此被迫下台……

[⑨]海湾战争初期，伊拉克精心构筑的飞机掩体和地下掩蔽部曾经有效地保存了伊军实力，但随着多国部队开始使用特制的加固弹壳钻地炸弹，这些坚固的工事也终于被一一摧毁。

Snake：你早就知道了，是吗上校？

坎贝尔：对不起……

Snake：你完全变了。

坎贝尔：我无话可说……

Otacon：Snake，听我说，这种新型核武器还没有经过实际试验，它只通过了模拟测试。

Snake：就是利用计算机模拟发射情况吧？

Otacon：是的，所以他们才组织了这次演习。

Otacon：他们需要实际试射数据来支持模拟测试的结论。

Snake：那演习的结果如何？

Otacon：看来比他们预想的还好。可是……在这网络上怎么也找不到那批数据。

Otacon：按说这么重要的资料肯定会保存得很好才是……

Snake：你想的没错。贝克给了我一张光盘，所有的数据都在上面。

坎贝尔：什么？盘还在你手上吗？

Snake：不在。被左轮拿走了。

坎贝尔：该死……

Otacon：恐怖分子已经把演习用的模型弹头换成了真家伙。

Otacon：等到起爆密码输入完毕，他们就随时可以发射了。

Snake：你认为他们办得到？

Otacon：这个嘛，其实模型弹头和真的也没什么两样，所以我想是可以的。

Snake：中止发射的办法找到没有？

Otacon：暂时还没发现。不过肯定是在哪个单独的文件里的。我已经开始检查贝克的全部私人档案。

Snake：这事全靠你了。

总控制室门前

CODEC

Otacon：Snake？

Snake：找到了吗？

Otacon：超控系统是还没找到啦，不过我发现了贝克的真正目的。

Snake：是想大捞一笔对吧？

Otacon：ArmsTech的财政问题比我原来想的还要严重得多。

Snake：据我所知他们失去了新一代主力战斗机的订单，另外再加上SDI计划的预算削减……

Otacon：看样子我们正和一家敌对企业就收购的问题进行谈判。

Snake：所以Metal Gear计划是贝克惟一的指望了。

Otacon：另外我们似乎还花了一大笔钱贿赂DARPA局长。

Snake：哼，"贿赂"。

Otacon：没错，而且贝克自己又是核威慑理论的铁杆支持者。

Snake：原来如此……话说回来，超控系统的事怎么样了？

Otacon：再给我那么一点时间就好……

明知道Snake在总控制室外偷听，可Liquid仍然对左轮大谈自己复兴"Outer Heaven"的计划，难道Liquid真的是胜券在握吗？

总控制室

左轮：行了，我已经输入PAL密码打开了核弹的保险，咱们随时可以发射了。

Liquid：华盛顿到现在还没有任何答复，看样子要是不给他们点颜色瞧瞧，那些人是不会把我们当回事的。

左轮：目标是俄罗斯的Chernoton吗？

Liquid：不，计划有点小改动。新目标是印度的科泽克德。

左轮：为什么呢，头儿？

Liquid：相信你和格尔鲁科维奇(Gurlukovich)先生一定都不想看到你们亲爱的祖国惨遭核弹袭击吧？

Snake：Liquid!

左轮：不过干吗选那儿呢？那地方什么都没有。

Liquid：错了。那是座核试基地。

左轮：核试基地？

Liquid：要是一上来就对人口密集的大城市进行核打击，那就没戏了……但在核试基地发生的核爆还是可以对公众遮掩过去的。同时华盛顿还得担心来自印度的报复性攻击。

左轮：那就是说，两国首脑很可能展开一场秘密谈判。

Liquid：那当然。到那时候，总统就只好向印度人承认已经开发出一种足以打破均势的新型核武器。想想这事会对美国的声誉、以及总统自身的形象造成多大的影响？

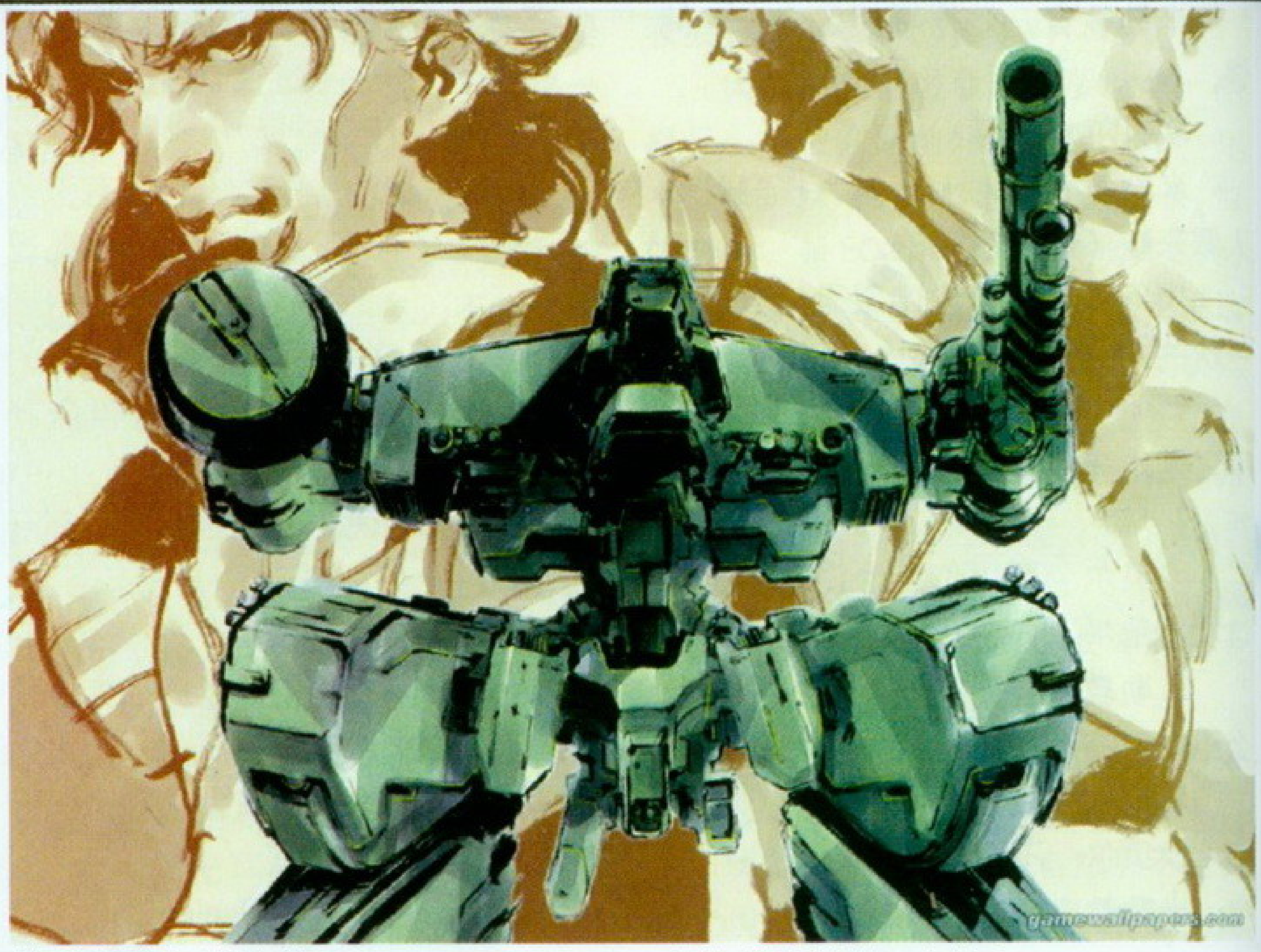
左轮：另外，根据CTBT[①]就是说，印度已经……我懂了……

Liquid：是的。知道Metal Gear的存在以后，其他国家马上都会和我们接触的。等我们开始把他们的宝贝卖给出价最高的买主时，华盛顿一定不会太高兴吧。没错，总统一定会妥协的，他一定会答应我们的条件。

左轮：Big Boss的DNA外加10亿美元……

Snake：10亿美元！

Liquid：那笔钱还可以作为治疗基因战士的经费。另外，我准备把FoxDie的疫苗也加进清单。



左轮：FoxDie……那玩意害死了章鱼和贝克……就是说，年纪大的人确实比较容易发病。心理螳螂没被感染大概是因为戴着防毒面具。

Liquid：Wolf也没事，也许是由于她总在嗑镇静药。

左轮：会不会是和血液中肾上腺素的浓度有关呢？要么就因为FoxDie还处于试验阶段，他们还没能把其中的缺陷都修正过来。

Liquid：话说回来，你在Spetznaz的那位老朋友西格・格尔鲁科维奇(Sergei Gurlukovich)上校那边有什么消息没有？

左轮：他对Metal Gear的性能还有些疑问。他说等到这次试射成功以后我们再继续谈。

Liquid：可真够精明的。

左轮：这个你放心好了。格尔鲁科维奇上校一直渴望得到Metal Gear。俄罗斯要想再次确立军事超级大国的地位，就必须加强他们的核军力。他们要的是一种无法拦截的核武器。Metal Gear可以让他们获得强大的第一次核打击力量。

Liquid：因为他们的常规部队太不争气所以他就想靠核武器来恢复国家的军事实力？格尔鲁科维奇……他根本不算战士……他是个政客。

左轮：不过那架Hind和我们绝大部分的重型武器可都是他给的。

Liquid：他手下还有一千多名精锐士兵。要是我们联起手来，那就可以在这儿拉起一支挺像样的武装。另外，自从心理螳螂死后，少了他的洗脑能力，部队的士气已经开始下降了，这确实让我有些担心。和俄国人结盟应该能解决这个问题……

左轮：你到底在说什么？

Liquid：我们哪儿都不必去，在这儿站稳脚跟就可以了。

左轮：其实我们可以离开……

Liquid：我们手中有历史上最先进的武器，而且马上就要和格尔鲁科维奇结盟了。

左轮：你是准备和全世界开战吗？

Liquid：那又有什么问题？我们可以随心所欲地对这个星球上的任何目标实施核打击……这基地里的核弹头又多得用不完……只要DNA和钱一到手，这个世界就是我们的了！

左轮：你答应格尔鲁科维奇上校的事又怎么样？

Liquid：我对你们复兴"俄罗斯母亲"的伟大事业可没什么兴趣。

左轮：……你不是打算实现Big Boss的梦想吧？

Liquid：从现在开始……你可以管这儿叫——"Outer Heaven"。

Snake：Big Boss的梦想……

左轮：不过我说头儿，你就不怕有人会利用PAL系统破坏我们的计划吗？只要再次输入密码，就可以中止发射了。

Liquid：用不着担心。DARPA局长和ArmsTech的总裁都死了。

左轮：可Snake会不会知道呢？

Liquid：你不是"审讯"过他了吗？怎么连你也不知道？

左轮：他手上也就只有一张钥匙卡。

Liquid：那就好。现在没有任何人能阻止Metal Gear了。

左轮：对了，那女人该怎么办？要杀掉她吗？

Liquid：先留她一命。她是坎贝尔的侄女，连Snake都很在乎她……她是我们手上的最后一张王牌。

① 全面禁止核试条约(Comprehensive Tests Ban Treaty)。

Snake：梅丽尔……她还活着。

CODEC

Otacon：Snake，我找到了Baker的绝密文件！

Snake：干得好。

Otacon：你那边怎么样了？

Snake：他们已经输入了PAL密码。怎样才能中止发射？

Otacon：嗯……是这样的，Baker提到的应急超控系统……

Otacon：……那也就是用来输入起爆密码的设备。

Otacon：听着，在核弹处于通常状态时输入密码，就进入发射状态 而当核弹处于发射状态时，输入密码，就可以中止发射。

Otacon：不过那些钥匙卡只能用一次。

Snake：一次？

Otacon：是的……你最好赶快行动，我们的时间不多了。

Snake：但不是要用三把钥匙吗？我只拿到了其中一把！

Otacon：先别急，巧妙就在这里。其实三把钥匙都已经在你手里了！

Snake：你胡扯些什么！

Otacon：那张钥匙卡是用形状记忆合金制成的。

Snake：那是形状记忆合金？

Otacon：对，这让它可以随着温度的改变而变成不同的形状。

Snake：这张钥匙卡……

Otacon：就是这样。利用不同的温度使卡片变形。

Snake：所以就等于有了三把钥匙……聪明。

Otacon：看见控制室里那几台输入终端了吗？

Snake：当然。

Otacon：那就是供紧急输入使用的便携式终端。每一台的屏幕上应该都有一个特定的标志……每个标志对应一张钥匙卡。输入密码的顺序是从左到右。左边那台要用室温状态下的钥匙，看清那标志没有？中间的一台用低温钥匙。最右边那一台是高温钥匙。

Snake：行了，先把钥匙卡变成相应的形状，再按顺序输入密码。

Otacon：没错，就这么简单。你插入钥匙卡之后，终端会读取记录在上面的数据。等到三台终端都读入数据之后，PAL密码的输入就完成了。不过有一点你要记住，那把钥匙也就只能用这三回……因为这套应急超控系统本身就只能使用一次。

坎贝尔：Snake，这个世界就靠它了。

左轮：什么人？

Snake：见鬼！

Snake：钥匙卡掉下去了！

Liquid：Snake！这可是防弹玻璃，你是冲不进来的！你就在外面等死吧！

坎贝尔 Snake，快把钥匙找回来！

总控制室

Com：第一号PAL密码已确认。等待输入第二号PAL密码……

Snake 好，第一号密码搞定了……第二号密码，低温钥匙。

总控制室

Com：第二号PAL密码已确认。等待输入第三号PAL密码……

Snake：第二号密码也搞定了。接下来是第三号……把钥匙加热。

当“FoxDie的输送者”Solid Snake听到直美口中吐出“弗兰克·杰格”这个名字的时候，似乎一切有关她的谜题都迎刃而解了。不过，在直美的答案揭晓之后，更多的疑团却扑面而来……罗伊·坎贝尔到底还向Snake隐瞒了些什么？“米勒教官”的计划很成功，Snake完全中了他的圈套。Liquid终于成功地在劣势之下启动了Metal Gear Rex！

现在Snake能够相信的，也只剩下埃默里奇博士了……

2号电梯

上熔铁炉途中

CODEC

米勒教官：Snake，是关于直美的事……

Snake：那你应该对上校说。他已经在调查了。

米勒教官：先把监视器关掉。

Snake：行了，关掉了。别人不会听见的。有话就说吧。

米勒教官 对不起，可是我真的不想让上校听见。

Snake：好吧，到底有什么事？

米勒教官：我在国防部有个好朋友……

Snake：嗯。

米勒教官：这事就是他告诉我的……最近DIA好像研制出了一种新的暗杀武器。

Snake：暗杀武器？

米勒教官：Snake，你听说过“FoxDie”这名字吗？

Snake 没有……FoxDie？……Liquid他们提过一下……

米勒教官 那就是了。那是一种针对特定的人起作用的病毒。具体情况我不大清楚，不过……

Snake：你到底想说什么？

米勒教官：实在太相似了。

Snake：什么相似？

米勒教官：那两个人的死因。ArmsTech的总裁，还有DARPA局长，我是说，章鱼……

米勒教官：……他们不都是死于某种类似心肌梗塞的症状吗？

Snake：是的……

米勒教官：嗯，听说FoxDie就是通过诱发心肌梗塞导致目标死亡的。

Snake：……

Snake：……不会吧……你认为那是直美做的？

米勒教官：Snake，好好想想，直美是不是给你注射过什么？

Snake：……纳米计算机。

米勒教官：那她就是嫌疑最大的人。只不过我还没弄清她究竟有些什么目的。

Snake：……上校知道这事吗？

米勒教官 我不大清楚，但他到现在还没开始盘问她。

Snake：那好，我自己问他好了。

Snake：上校，直美的事有什么进展吗？

坎贝尔：我已经把她逮捕了。

Snake：逮捕？

坎贝尔：原来她一直偷偷地向阿拉斯加那边发送密码情报。我实在不想相信，不过她确实可能是恐怖分子的同伙。

Snake：你肯定吗？

坎贝尔：是的，我们已经在审问她了。

Snake：怎么审问？

坎贝尔：这……我不想用太粗暴的手段，但现在我们手边就连硫喷妥钠①都弄不到。

Snake 有什么发现就通知我一声。

米勒教官：那事情是真的了，对吧？

Snake：直美……真是难以置信。

米勒教官：就是说我们必须想办法查出FoxDie的疫苗在哪儿。

Snake 听着，现在光Metal Gear的事就够我烦的了。

米勒教官 可是Snake……你知道，你自己也可能被感染了。

Snake：我只能把这事留给上校去管。

2号电梯

返回地下基地途中

CODEC

直美：Snake，听得见吗？

直美：我是直美……

Snake：？……怎么搞的？

直美：坎贝尔他们都忙别的去了……我现在是用另一部Codec和你通话。

Snake 直美，上校的话是真的吗？

直美 ……是的。但之前我说的并不全是谎话。

Snake：你究竟是谁？

直美 连我自己也不知道。我不知道自己的真名，甚至不知道父母的相貌。我所有的证件都是买来的。不过起码我研究遗传学的动机是真的。

Snake：因为想弄清楚你自己，对吗？

直美 是的。我想知道我是什么地方的人……我的年龄、我的种族……所有的一切。

Snake：直美……

直美：八十年代的时候我是在罗德西亚……

直美：……一个脏兮兮的小孤儿……

Snake：罗德西亚？你是说现在的津巴布韦？

直美：是的。到1965年为止，罗德西亚一直是在英国的统治之下。当时那里有许多印度籍的劳工。我想我的肤色大概就是这样来的，但我就连这一点也不能肯定……

Snake：直美，你太在意自己的过去了。

Snake：其实了解现在的自己不就已经够了吗？

①含硫之巴比妥酸，静脉注射的催眠药。又称喷妥撒钠。

直美：了解现在的自己？我干嘛非得了解自己？从来就没有人试着来了解我。我一直就这么孤零零的……

直美：……直到我遇上哥哥和"他"。

Snake：你哥哥？

直美：是的。弗兰克·杰格。

Snake：什么？

直美：当他在赞比西河附近救起我的时候，他还是一名年轻的普通士兵。那时我已经饿得半死。是他用自己那份口粮救活了我。

直美：没错。弗兰克·杰格，你一手毁掉的那个人，就是我的哥哥，我惟一的亲人。

Snake：灰狐？……怎么会是这样……

直美：我们一同度过了那段艰难的日子……弗兰克……他一直保护着我……他是我和过去那一切之间仅存的、惟一的一点联系。

Snake：后来他就带着你回到了美国？

直美：不。那个人来的时候我还在莫桑比克。

Snake："那个人"是谁？……Big Boss？

直美：是的。他把我们带到了美国，带到了这个自由的国度。但后来他又和哥哥返回非洲继续作战。事情就是在那时发生的……你杀了我的恩人，又害得哥哥变成了残废。

直美：我发誓一定要报仇，所以加入了FOX-HOUND。我知道只有这样才有机会见到你。我一直在祈求那一天早日到来……

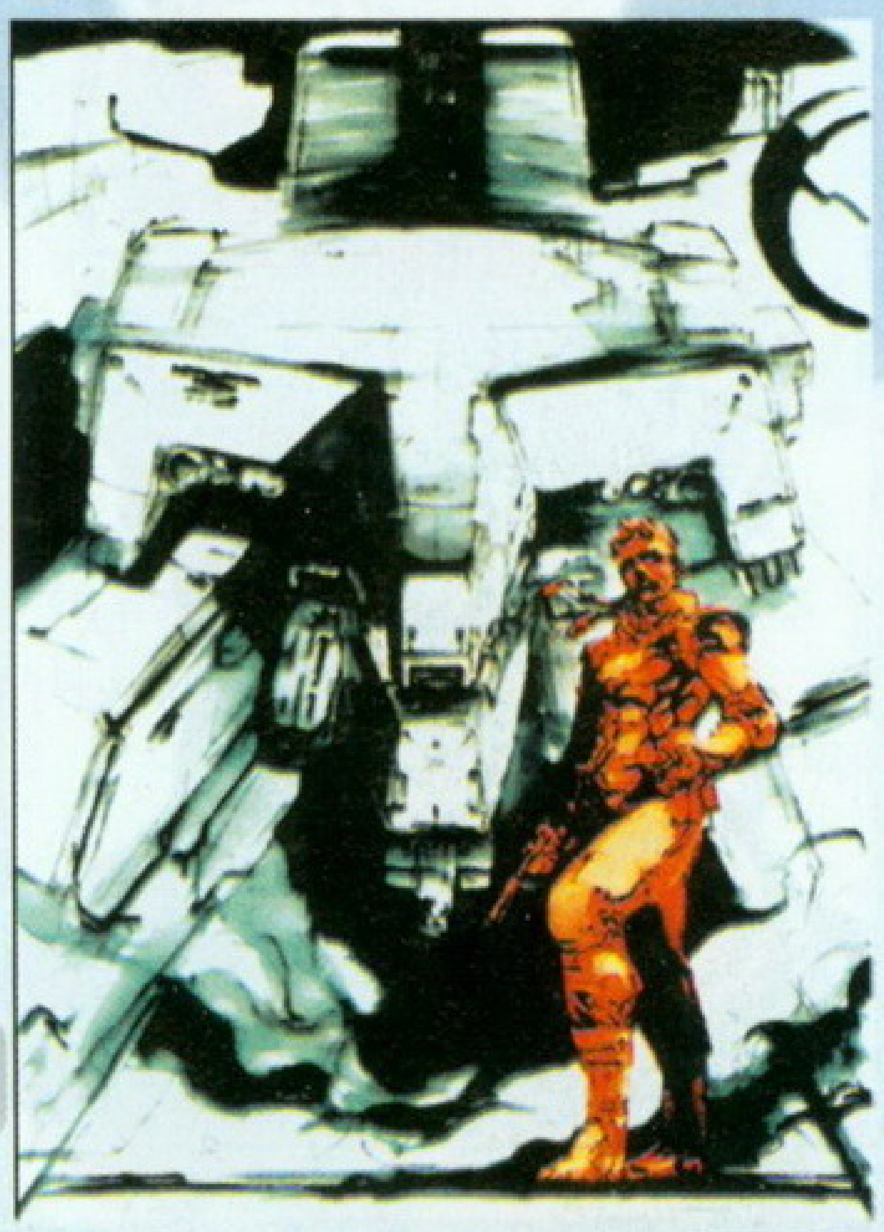
Snake：你终于如愿以偿……

直美：对。我等了整整两年……

Snake：就为了杀我？你惟一关心的就是这个？

直美：是的。一点没错。整整两年。

直美：这两年来我念念不忘的就是想杀了你……这念头几乎让我发疯……



Snake：你还恨我吗？

直美：……我说不清。有些事我以前错怪了你……

Snake：那Liquid他们呢？

直美：我是不会放过他们的。

Snake：直美……那个博士不是你杀的吧？就是把灰狐当作实验品的那个……

直美：Clark博士？

直美：……不……是哥哥干的。

直美：我只是在事后帮助他藏匿起来，并且设法掩盖事情的真相……

Snake：那么……那个忍者，我是说，灰狐……

Snake：……他是为杀我而来的？

直美：……我想不是。我觉得他到这儿来只是为了和你决斗……

直美：以前我不太明白，但现在我开始理解了。

直美：和你来一场最后的决战……

直美：……这就是他生存的唯一目的。我敢肯定……

Snake：……灰狐……

Snake：直美，我想问问……

直美：……FoxDie的事？

直美：FoxDie是一种专门攻击特定对象的逆转录病毒。

直美：它首先感染寄主体内的巨噬细胞。FoxDie含有蛋白质工程技术制造的智能化酶分子，可以辨别细胞内的基因构型是否与预设的目标相符。

Snake：它能识别目标的DNA？

直美：是的。一旦确认目标FoxDie就开始活动，利用被感染的巨噬细胞合成TNF-ε。[a]

Snake：TNF-ε？

直美：是一种细胞生长抑制素，可以导致细胞死亡的多肽类物质。

直美：TNF-ε随血液循环到达心脏，并与心肌细胞中的TNF受体结合。

Snake：然后……引发心肌梗塞？

直美：心肌细胞受到TNF的刺激后大量凋亡。[b]

直美：从而……导致寄主死亡。

Snake：凋亡……你的意思是，心肌细胞在TNF的指令下自杀……

Snake：……直美……

直美：……怎么？

Snake：……你一定也把我列为暗杀目标之一了，对吧？

直美：……

Snake：我还有时间吗？

直美：……

Snake：直美，你要杀我报仇我无话可说。

Snake：但我现在还不能死。我还有一件事要做。

直美：听我说，Snake。

直美：决定使用FoxDie的人并不是我。

Snake：不是你？

直美：不是。替你注射FoxDie其实是作战计划的一部分。我曾经想告诉你……

直美：……不，事情远不是这么简单……

Snake：嗯？

直美：其实我真正要告诉你的是……

直美：Snake，我……我……

坎贝尔：喂！你干什么？！

直美：Snake……

Snake：直美？！

坎贝尔：……Snake，直美未经批准是不能和你通信的，我必须阻止她。

Snake：什么？

坎贝尔：她已经不是这次行动的成员了。

Snake：你把她怎么了？

Snake：她说FoxDie是作战计划的一部分究竟是什么意思？上校，让她把话说完！

坎贝尔：不行。她已经被捕了。

Snake：罗伊·坎贝尔……

Snake：……你出卖我！

坎贝尔：Snake，已经没时间了！你现在的任务是对付Metal Gear！……懂吗，Snake？！

总控制室

Com：第三号PAL密码已确认。PAL密码输入完毕……进入起爆状态。

Snake：见鬼！怎么会！

Com：等待发射指令……

Snake：我是要中止发射！

CODEC

米勒教官：谢谢你，Snake。起爆密码总算输入了。现在已经没有任何人能够阻止Metal Gear了。

Snake：怎么回事，教官？

米勒教官：你不但找到了钥匙，就连输入密码都帮我们办好了。我简直不知道该怎么感谢你才好呢。什么记忆合金，拿这么低能的活计来麻烦你真叫人过意不去。

Snake：你到底在说什么？

米勒教官：我们根本就没能把DARPA局长的密码搞到手。虽说心理螳螂有超能力，他的读心术也没派上什么用场。然后左轮用刑的时候一不留神把他给弄死了。换句话说，其实我们已经没办法发射核弹了。这问题还真让我们担心了那么一阵子。你也知道，要是没有核打击的威胁，那些人会睬我们才怪。

Snake：什么意思？

米勒教官：既然搞不到密码，我们只好另想办法。那时我就开始觉得……你也许能帮上忙，Snake。

Snake：什么？

米勒教官：起初我是想从你嘴里把密码的情报套出来。所以就派章鱼扮成了DARPA局长。

米勒教官：没想到他到底还是逃不过那一劫……FoxDie干的好事。

Snake：你是说从一开始你就把这一切都计划好了？就利用我替你们输入起爆密码？！

米勒教官：怎么？你大概也没想到自己真能做到这一步吧？

Snake：你究竟是什么人？

米勒教官：总之，发射的准备工作都做好了。只要让这个世界见识一下Metal Gear的力量，白宫就只好乖乖的把FoxDie疫苗双手奉上。现在他们的王牌已经没用了……

Snake：王牌？到底……

米勒教官：国防部利用你的计划确实很成功……

米勒教官：……在电刑室那时。

米勒教官：Snake，还蒙在鼓里的就只有你一个。可怜的傻瓜。

Snake：你到底是谁？

米勒教官：你想知道什么我都可以告诉你。要是你还能活着见到我的话。

Snake：你现在在哪儿？

米勒教官：近得很。

坎贝尔：Snake，那个人不是米勒教官！

米勒教官：坎贝尔，你来得太晚啦！

坎贝尔：我们刚刚在米勒教官家

---

[a] 肿瘤坏死因子（Tumor Necrosis Factor）。

[b] 亦称"程序性细胞死亡"，指正常或肿瘤细胞在某些生理或病理条件下，经由一定的基因调控程序，发生自行结束其生命的现象。

里发现了他的尸体。他已经死了至少三天!

坎贝尔: 之前我没发觉是因为我有一段时间没跟教络联络。不过美玲说对方的信号就来自基地的内部!

Snake: 这就是说……

坎贝尔: Snake, 那个人可能就是……

米勒教官: ……我……

米勒教官: ……好兄弟。

Snake: Liquid? ! 你……

Liquid: 要做的事你已经做完了。

Liquid: 现在你也该死了!

CODEC

Otacon: Snake, 那是防弹玻璃。用一般武器是打不坏的。

Snake: 你能不能把门打开?

Otacon: 我会试试的。你先坚持一会儿。

Snake: 动作快点儿!

Otacon: 先顶住!

Snake: 没时间了!

Otacon: 再坚持一小会儿!

Snake: Otacon!

Otacon: 马上就好! 坚持住!

Otacon: 总算成功了!

Otacon: Snake, 我这就给你开门!

Snake: Liquid! !

Liquid: Snake, 我的太阳眼镜还不错吧?

Snake: 妈的!

Liquid: 你竟然忍心用枪指着自己的亲兄弟?

Snake: 为什么要假扮Master?

Liquid: 这样我摆布起你来方便些嘛。说句真心话, 你干得还真是挺棒的呢。

Snake: !

Liquid: 虽说国防部那伙哥们大概也会这么说……

Snake: 你他妈究竟在胡扯些什么?

Liquid: 只管盲目地执行上级的命令, 对发生的一切毫不怀疑。你把身为战士的尊严都丢得一干二净了, 你已经完全沦落成他们的一枚棋子啦, Snake。

Snake: 什么?

Liquid: 阻止核弹发射, 解救人质……这些不过是国防部放的烟幕。

Snake: 烟幕?

Liquid: 其实国防部只是想让你和我们接触。ArmsTech的总裁和章鱼就是因此送命的。

Snake: 你是说……

Liquid: 没错。他们派你来就是为了把我们全都干掉, 好让他们可以不费吹灰之力地收回Metal Gear和基因战士的遗体。从一开始, 你只不过是他们用来散布FoxDie病毒的工具罢了!

Snake: FoxDie! ……怎么可能! 你是说直美其实是在为国防部工作?

Liquid: 他们是那么想的。不过看样子直美·亨特博士可不是那种会轻易受人摆布的人。

Snake: 什么意思?

Liquid: 国防部里有我们派出的眼线。他报告说亨特博士在这次行动之前擅自改变了FoxDie病毒的结构。不过却没有人知道她做了些什么、为什么要那样做。

Snake: 这么说……也许他们逮捕她就是为了查清这事。

Liquid: 那是肯定的。但我怎么也没想到她原来是为了搞什么复仇……到现在我们还不知道她在FoxDie上做了些什么手脚。不过嘛, 这也算不了什么。我已经在对白宫开出的清单里加上了FoxDie疫苗一项。

Snake: FoxDie有疫苗?

Liquid: 肯定会有。但真正知情的也就只有那女人自己了。

Liquid: 话又说回来, 这一着大概是多余的了。

Snake: 为什么?

Liquid: 你已经成功地潜入这座基地, 和我们所有人接触过了, 所以我们肯定都已经感染了病毒。毫无疑问, ArmsTech的总裁和章鱼确实都死于FoxDie, 但左轮、我自己, 以及作为病毒携带者的你, 却好像没受影响。

Snake: 是FoxDie设计上的缺陷?

Liquid: 嗯, 大概是吧。总之, 既然你没死, 那我就用不着担心了。再怎么说, 我们俩的基因是完全相同的。

Snake: 这么说, 那是真的了……我和你是……

Liquid: 是的, 双胞胎。但和一般的双胞胎不同, 我们俩是由那该死的基因联结在一起的。"Les enfants terribles"⑦, 你是杰作, 你继承了那老家伙全部的显性基因⑧, 我得到的却尽是些废物, 尽是隐性基因。一切的事都已经安排妥当, 所以你天生就注定会成为他最优秀的后代。我存在的惟一理由就是为了制造你。

Snake: 这么说我还是个幸运儿喽?

Liquid: 还用说! 我只不过是他们造出你以后剩下的废料! 发现自己生来就只是一堆垃圾, 你会知道那种滋味吗? !

Liquid: 不过……父亲毕竟还是选中了我。

Snake: 所以你才对Big Boss那样死心塌地。出于某种扭曲的爱……

Liquid: 爱? ! 那是恨! 他老是对我说我只不过是个次品, 现在终于轮到我来复仇了! 好兄弟, 你该理解我才是。你亲手杀死了我们的父亲! 你夺走了我复仇的机会! 今天, 我就要实现他一辈子都没能实现的计划, 我要超越他……

Liquid: 我要毁灭他!

Snake: 你就像直美……

Liquid: 反正我不像你! 我可不像你, 我一直都以自己的基因赋予我的命运为荣! 嗨!

Snake: 妈的!

Liquid: Snake! 你将会成为死在Metal Gear脚下的第一人。接受这份光荣吧……这是你兄弟送给你的礼物! 现在, 我就要让你看看——把我们引向21世纪的超级武器的力量!

Snake: 终于起动了……怎么办?

FOX-HOUND中惟一拥有"FOX"称号的伟大战士灰狐终于找到自己生存的意义。Snake面对强悍的Rex, 他能否将灰狐的遗言带给直美?

对MG-Rex之战中

Snake: 成功了吗?

Liquid: 见鬼! ! !

Liquid: 勇气可嘉, Snake! 去死吧!

灰狐: 快! 快闪开!

Liquid: 灰狐!

灰狐: 好久没听人这么叫了。比起"深喉咙"还是这名字顺耳。

Liquid: 是你?

灰狐: 瞧你这样子, Snake, 这几年你过得可真不怎么样。

Liquid: 我这就把你送回地狱去!

Liquid: 为什么, 灰狐, 为什么要这样做?

灰狐: 现在的我已经是死神的囚徒。只有你能让我得到解脱……

Liquid: 灰狐, 这事你别插手……你得替直美想想, 她为了替你报仇已经不顾一切了。

灰狐: 直美……

Liquid: 现在就只有你才能阻止她。

灰狐: 不……我没那个资格。

Liquid: 为什么? .

灰狐: 因为我就是杀害她父母的凶手。那时我还年轻, 实在硬不起心肠对她下手。为了赎罪我终于决定收养她。我把她当作亲妹妹一样抚养成人, 这样做可以让我的良心好过些。即使到了现在, 她依然把我看成是她的哥哥……

Liquid: 灰狐……

灰狐: 在外人看来, 我们似乎是幸福快乐的两兄妹。可是每次当我望着她, 我都可以感觉到她的父母狠狠的瞪着我……替我告诉她, 告诉她我就是那个凶手!

Liquid: 原来你们在这儿!

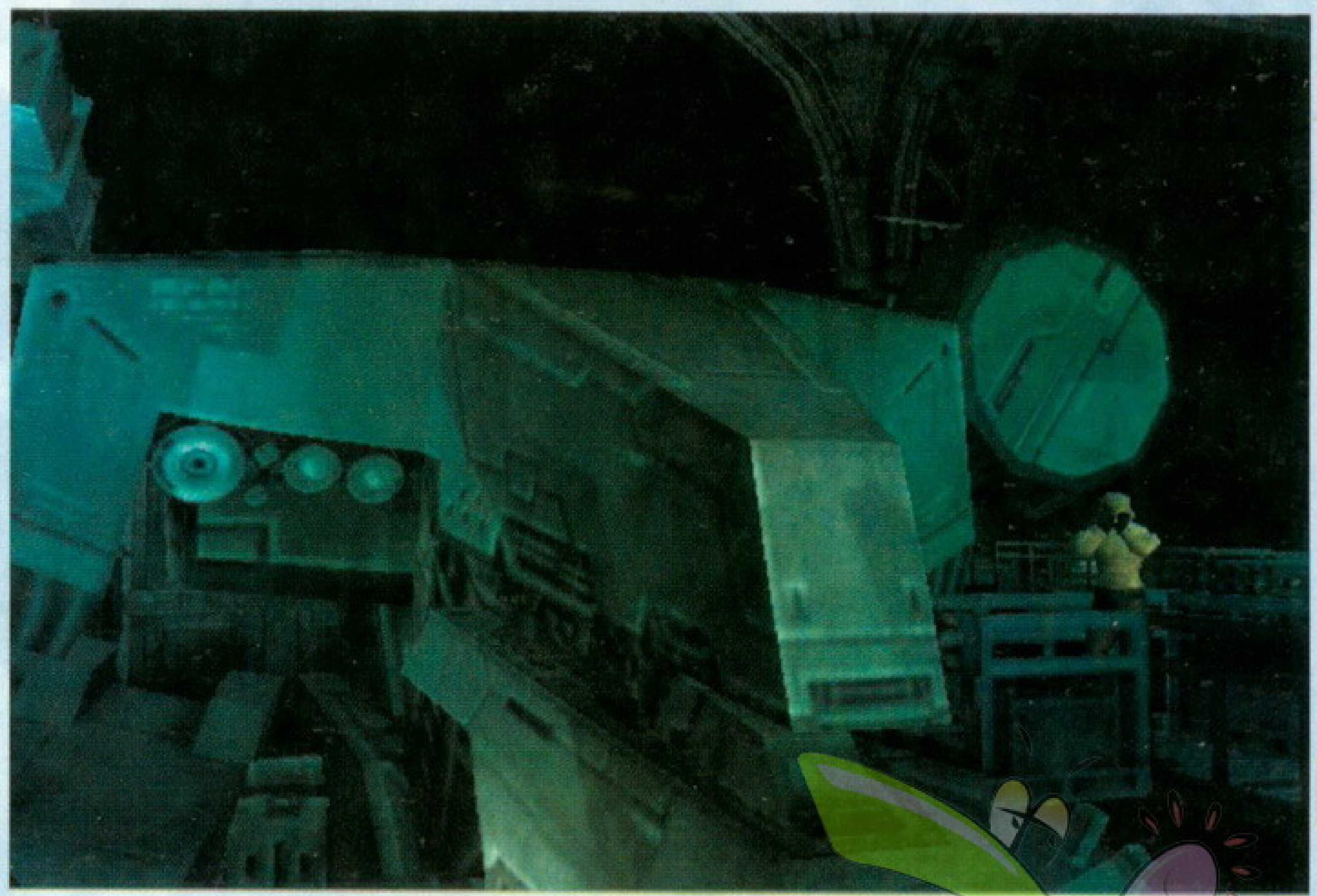
灰狐: 已经没时间了。

灰狐: 这是"深喉咙"最后的一份礼物。我去帮你把它引开!

---

⑦ "the terrible children" 的法文写法。意译过来可称为"魔童计划"。

⑧ 这是翻译时遇到的大问题之一。国内已有多本游戏杂志把"dominant(显性)"和"recessive(隐性)"按字面直译为"优良"和"劣性", 实际上dominant和recessive二词的应用是源于早期人们对于这两种基因之间区别的错误认识, 从学术角度看完全是错的, 问题是用在这里却正巧能使读者比较容易明白! 不过聪明一世的Liquid怎么会连自己到底是正品还是次品都弄错了呢? 想不通——好像又是Big Boss告诉他的, 是有用意的吗? 要不就是Big Boss自己也搞不清楚? 还有, 根据某些学者的意见, 克隆版与原版之间其实也应该算是兄弟关系? ? ? 吁——好长的注释……)



Liquid：灰狐！

Liquid：在中东，我们不时兴打狐狸，我们打的是豺。所以猎狐犬是没什么用的，猎鹰才是我们的首选。

Liquid：灰狐！

Liquid：你那副强化骨骼到底怎么个硬法？Snake，你打算就这样眼睁睁看着他死是吗？

灰狐：被赶入绝路的狐狸比豺更危险得多！

Liquid：他把雷达罩击毁了……

Liquid：佩服！不愧是拥有“灰狐”代号的人，你确实配得起这个名字！不过你马上就要完蛋了！

灰狐：……快！开火！

Liquid：你就真下得了手吗？他也会没命的！

灰狐：现在……就在你面前……我终于可以解脱了……

灰狐：自从桑给巴尔之战以后……

灰狐：我再也没能回到战场……每天过着求生不得，求死不能的生活……像幽灵那样游荡在这个世界……

灰狐：但很快……

灰狐：……很快……

灰狐：这一切……都要……结束了……

Liquid：去死吧！

灰狐：Snake，我们绝不是政府或者任何人的工具，战斗是我惟一……惟一擅长的，但……至少我一直是在为自己的信念而战……

灰狐：Snake……

灰狐：……永别了。

Liquid：灰狐——！

Liquid：蠢货！他一心求死……我已经成全他啦！

Liquid：看见了吧？你谁都救不了！包括你自己在内！去死吧！！

战胜 Rex 前一刻

Liquid：Snake，我要把你踩成肉酱！

Liquid：？！

从Liquid口中，Snake知道更多的有关自己出生的秘密……到底Liquid长篇大论的“基因论”只是在为自己的所作所为编造理由还是Liquid真心实意的想法？“Sons of Big Boss”的宿命是Liquid Snake和Solid Snake都无法逃避的，关键还是在于以什么样的心态去面对它！

MG-Rex 车顶

Liquid：还在睡懒觉吗？嗯？Snake？

Snake：Liquid……你还没死……

Liquid：我当然没死。

Liquid：……既然你还活着。

Snake：真不走运。看样子你的革命大计全泡汤了。

Liquid：就算你摧毁了Metal Gear，也并不表示我会停止战斗。

Snake：战斗？你到底是为了什么？

Liquid：为了再现你我这样的战士主宰世界的辉煌。

Snake：那是Big Boss的幻想。

Liquid：那是他的遗志！在他年轻的时候，在冷战期间，世界需要我们的力量，敬畏我们的力量。但现在……一切都不同了。在这个由谎言家和伪君子经营的世界，战争已经失去了它本来的意义……我们再无地位可言。因为这个世界已经不再需要我们，这个世界已经彻底抛弃了我们。这一点你想必和我一样清楚。等到Metal Gear的试射成功，等那十亿美元到手以后，我就可以让战乱……让荣耀再次回到这个软弱的世界。

Liquid：冲突会带来更多的冲突，新的仇恨随之而生。

Liquid：这样……我们就可以逐步扩大自己的势力范围。

Snake 但其实只要有人类存在，战争总是会有的。

Liquid：问题在于……势力的均衡。父亲知道什么样的势力均衡才是最好的……

Snake：这就是你的“理由”？

Liquid：这理由还不够吗？尤其是对我们这样的战士来说。

Snake：我可不想见到那种世界！

Liquid：哈！当面撒谎！不然你为什么会在这儿？

Liquid：你为什么还要继续执行任务，即使明知自己已经被他们出卖？

Liquid：你为什么要到这儿来？

Snake：……

Liquid：这样吧……我替你说好了。因为你想过杀人的瘾，就这么简单。

Snake：什么！

Liquid：不肯承认？你不是已经把我的战友们都杀光了吗？

Snake：那只是……

Liquid：我看见过你杀人时的表情。你脸上充满了战斗的喜悦。

Snake：胡说！

Liquid：你根本就是个杀人狂……

Liquid：用不着再抵赖了。我们本来就是照这个样子制造出来的。

Snake：制造？

Liquid“Les enfants terribles”……the terrible children。这是那个计划的代号。计划在70年代启动，目的是人工制造出最优秀的战士。被他们选作原型的就是当时被公认为世上最强战士的人……

Snake：Big Boss……

Liquid：但他们着手实行计划那时，父亲正好在战场上受了重伤昏迷不醒。所以他们就利用他的细胞制造出了我们……借助20世纪的模拟克隆方法和超级试管婴儿技术。

Snake：超级试管婴儿技术？

Liquid：他们用父亲的细胞使一个卵子受精，再让受精卵分裂成八个克隆胚胎。然后他们就把这些胚胎移入某个人的子宫，并在一段时间后有意杀死其中的六个，以加强我们俩的成长……其实我们本来应该是八胞胎。

Snake：八胞胎……

Liquid：是的。在制造我和你的过程中总共有六个兄弟被牺牲。我们在出生之前就已经参与了一场谋杀。没错，我们就是这样来的。两个DNA完全相同的受精卵。但是，那些混蛋还不肯罢休！他们把我当成了一只白老鼠！为了制造一个集中表达出全部显性性状的个体……为了制造你！他们把剩下的隐性基因都丢给了我！

Snake：……

Liquid：你在我出生之前就夺去了我的一切！不过……他的后代并不止我们两个。

Snake：什么？

Liquid：还有那些基因战士……他们也都是他的后代，体内带有他的遗传因子。但有一点和我们不同，他们是数字化的产物。

Liquid：随着人类基因组计划的完成，人类生命的秘密已经不再是秘密……

Liquid：托父亲DNA的福，他们成功地识别出了超过60个“战士基因”，它们支配了一名优秀军人由战略思考能力到所谓的“杀手本能”的全部素质。

Liquid：军方后来就把这些“战士基因”移植到了次世代特种部队的成员体内。他们因此被称为……“基因士兵”。

Liquid：一点没错。你之前所杀的那些基因士兵都是我们的兄弟……体内带有和我们相同的基因。

Snake：那些基因士兵……

Liquid：没错。他们是利用DNA序列模拟父亲的基因结构制造出来的。当然，他们也是经历无数牺牲之后的成果。

Snake：牺牲？

Liquid：人体实验。

Liquid：1991年……海湾战争。军方给部分参战士兵移植了“战士基因”。

Liquid：战后，让大量归国士兵深受其害的海湾战争综合症……就是那次实验带来的副作用。

Snake：哈！众所周知海湾战争综合症是贫铀穿甲弹释放的辐射引起的。

Liquid：那不过是国防部掩人耳目的手法罢了。一开始他们想把那说成是“post-traumatic stress disorder”，接着又轮到化学武器和生物武器……毒气监测小组和抗沙林针剂的配备，这一切都只是为了掩盖那次秘密的人体实验。

Snake：这么说……后来海湾老兵反映的所谓“海湾战争婴儿”也是……

Liquid：没错。他们也同样是我们的兄弟姐妹。

Snake：那基因战士的出现是表明实验终于成功了？

Liquid：成功？成功个屁！他们那叫一败涂地！

Liquid：我们都已经处于绝灭的边缘了！

Snake：什么？

Liquid 听说过“非对称性理论”没有？

Snake：？

Liquid：自然界的优势种群都具有非对称性的特征。只有那些已经绝灭的物种才会出现对称化的现象。基因战士们就出现了这种情况……对称化

的现象。我是这样，Snake，你，当然也一样。

Snake：！！！

Liquid：是的。从基因水平上说我们都已经处于死亡的边缘。现在我们还不知道这问题会在什么时候引起什么疾病，所以才必须弄到那老头的DNA。

Snake：你想要Big Boss的DNA是为了拯救自己的同胞？挺感人哪。

Liquid：在自然界，同一家族的成员相互间是不会进行交配的，但它们却会帮助彼此生存下去。知道是什么原因吗？这样做可以增加它们的基因传给下一代的机会。血亲之间的利他行为是对自然选择的一种适应。这就是所谓的“自私基因学说”。

Snake：这么说，是你的基因命令你去拯救那些基因战士喽？

Liquid：基因的力量是抗拒不了的。那是命运。生物生存的惟一目的就是为了把父母的基因传给后代。所以我才遵照自己基因的指示去做。

Liquid：然后我还要超越这一切，我要打破自己生来就是次品的宿命。

Liquid：要做到这一点……我首先就要杀了你。

Liquid：回头看看吧！

Snake：梅丽尔！她还活着吗？

Liquid：我不大清楚。几个小时前倒还是的。可怜的女孩，昏迷的时候还在不断地喊着你的名字。

Snake：梅丽尔……

Liquid：她可真傻，居然爱上了一个连名字也没有的男人……

Snake：我有名字的！

Liquid：错了！你没有！我们既没有过去，也没有未来，即使有过，也不是真正属于我们的。你和我都只不过是Big Boss的复制品而已！

Snake：放她走！

Liquid：事情解决以后马上就放。我们的时间已经不多了。

Snake：……是因为FoxDie？

Liquid：不。看样子国防部现在已经知道Metal Gear被摧毁了，他们再也不会有任何顾虑。那些人甚至连BDA[31]都用不着做。这事你干嘛不去找你那位好上司坎贝尔问个明白呢？

CODEC

Snake：上校！听得见吗？

坎贝尔：我都听见了。

Snake：国防部究竟想干什么？

Snake：回答我！上校！

坎贝尔：国防部长现在已经亲自出马了。他正乘坐预警机飞往阿拉斯加。

Snake：他来干什么？

坎贝尔：指挥对基地的轰炸。

Snake：什么？！

坎贝尔：还有，B-2轰炸机已经从加利纳空军基地起飞，机上携带了B61-13战术核钻地弹。

Snake：什么？我已经成功摧毁了Metal Gear。国防部长不知道吗？

坎贝尔：国防部长听说直美出卖了我们，他对FoxDie很不放心。

坎贝尔：现在Metal Gear发动核打击的威胁已经消除，他会动用任何必要的手段来掩盖这里发生的一切。

Snake：他是打算用核弹把所有证据连同知情者一起蒸发掉是吗……

坎贝尔：别担心，Snake。我会设法阻止这次空袭的。

Snake：怎么阻止？

坎贝尔：虽说我在这儿没什么实权，但名义上我还是这次行动的指挥官。要是我下令推迟空袭，就可以扰乱指挥系统的运作。这样至少可以为你赢得一点时间。让你有一个逃脱的机会。

Snake：可是上校，要是你那样做……

坎贝尔：没什么，Snake……其实国防部早就已经展开了对FOX-HOUND的秘密调查。他们在兵变之前把梅丽尔派往基地……就是为了控制我。

Snake：那群杂种……

坎贝尔：对不起，他们以她的性命为条件逼我合作。

坎贝尔：Snake，你还是快走吧。

Snake：你决定了吗？……这样做罪名可不小。

坎贝尔：放心吧，在那么多的谎言以后，这是我能为你做的最起码的事了。

Snake：上校……

坎贝尔：我这就下令中止空袭……

坎贝尔：事已至此，不能再犹豫了。

坎贝尔：啊！你们干什么？！

美玲：Snake！

Snake：美玲，上校他怎么了？

美玲：……

Snake：到底出什么事了？

美玲：Snake，上校他……

豪斯曼：罗伊·坎贝尔！已经被撤职了。

豪斯曼：我是国防部长吉姆·豪斯曼。

Snake：你要把上校怎么样？

豪斯曼：他犯了泄露国家机密和叛国的重罪。我已经把他逮捕了。

Snake：荒谬！

豪斯曼：没错，他确实很荒谬。他还真以为自己是这次行动的指挥官呢。

Snake：畜生！

豪斯曼：很快所有的证据都会被抹得干干净净。我相信总统一定会很满意的。

Snake：是总统的命令？

豪斯曼：咱们的总统可是个大忙人。这地方一切我说了算。

Snake：你打算怎样对公众解释这次的核爆？

豪斯曼：这个你就放心吧，故事我们早就已经编好了。

豪斯曼：譬如可以说恐怖分子引爆了一枚核弹。

Snake：……聪明。你是准备把这地方所有的活口通通杀掉了，科研人员、基因战士，一个不留……

豪斯曼：唐纳德……

豪斯曼：……DARPA局长已经死了……

Snake：听这口气你好像不想杀他？

豪斯曼：他是我的朋友。

Snake：至于其他人的死活就没什么要紧了，是吧？

豪斯曼：这个嘛，要是你把那张光盘交出来，也许我会考虑放过他们的。

Snake：哪张光盘？

豪斯曼：Metal Gear的试验数据！本来应该由唐纳德带回来的。

Snake：不在我手上。

豪斯曼：是吗？没有那就算了……你们两个本来就是70年代冷战政策畸形发展的产物。

豪斯曼：……活在世上只会给国家抹黑。你们俩非死不可。

豪斯曼：我说，空袭马上就要开始了，你们还是抓紧时间把要算的帐都算了吧。

豪斯曼：永别了。

Liquid：我们已经没有退路了。就趁空袭还没开始把事情来个了断吧。你夺去了我所有的一切。只有你死了，我才会感到满意。只有你死了，我才能取回我应得的一切。至于她，她将会成为我们这场决战的一份美丽的祭品。

Liquid：看见没有？这就是我们最后决战的时限。这枚核弹爆炸的时候，也就是她的死期。

对Liquid之战

Liquid：要是你赢了，说不定还来得及救她一命。

Liquid：那你们就可以在临死之前享受一下甜蜜的爱情。

Liquid：一旦踏出这条界线，你就会掉下去。

Liquid：在这种高度，就算是你也一样会死。

Liquid：一决高下吧，Snake！

Liquid：已经没时间了！

Liquid：动作快点儿，炸弹马上就要爆炸了！

Liquid：看，没时间啦！

Liquid：怎么啦，Snake！

Liquid：加把劲嘛！

将Liquid打下战车顶

Liquid：Snake——！

[31] 战斗破坏程度判定（Battle Damage Assessment）。

Snake：梅丽尔？

Snake：梅丽尔！

梅丽尔：唉……呃，Snake？是你吗？Snake！你还活着！感谢上帝！

Snake：梅丽尔，梅丽尔你没事吧？

梅丽尔："你没事吧"……难道你就不能说点别的？

Snake：梅丽尔，你一定受苦了……

梅丽尔：不，那算不了什么。在他们的拷问面前我并没有屈服。

Snake：拷问？

梅丽尔：……还有比那更残酷的……不过我也一直在战斗。像你一样。

Snake：你是个坚强的女孩。

梅丽尔：和他们战斗……让我的心和你更加贴近。我可以感觉到你就在我的身边。这样我就有了坚持下去的勇气，可是，那时……我真的很害怕。

Snake：……对不起。

梅丽尔：别那么说……

梅丽尔：起码这让我明白了一件事。在一切的痛苦和屈辱之中有一样东西是我始终没有放弃的……一个执著的愿望……就是这个愿望让我活了下来……

梅丽尔：Snake，我一定要再见到你……

Snake：梅丽尔……

梅丽尔：！！！

Snake：……是我的Codec在响。

CODEC

Otacon：Snake，是我。

Snake：Otacon，好消息。梅丽尔没事了。

Otacon：你救了她！太棒了，伙计！干得好！

Snake：还有个坏消息。这地方马上就要遭到空袭了。

Otacon：见鬼，看样子我们的命还真不值钱。

Snake：有办法出去吗？

Otacon：出去？

Snake：……啊，对了，你们可以走运货的隧道。

Otacon：停车场就在你们隔壁。那儿有条隧道直达地面。

Snake：前面的大门？

Otacon：不，是那道门西边的一个小出口。

Snake：防卫系统怎么办？

Otacon：早就搞定了。你小子把我当成什么人啦？

Otacon：你们出去的那条路就包在我身上吧……

Snake：那你呢？

Otacon：我？我……我打算留在这儿。

Snake：你疯了吗？

Otacon：要打开所有的门还需要一点时间。

Snake：可是……

Otacon：这活儿可是很难的喔，非要我亲自出马不可。

Snake：Otacon？

Otacon：放心吧，我打算留下。这是我自己的决定。

Snake：Otacon，这是座地下基地没错，但他们准备使用核钻地弹进行攻击。这地方撑不了多久的。

Otacon：我不想再生活在对过去的悔恨之中……你也知道，人生不应该只是不断地失去……

Snake：……

Otacon：Snake，现在我觉得很充实，我已经找到了自己生存的目的。

Snake：那好。别把命送在这儿。

Otacon：你也是。好好照顾梅丽尔，知道吗？

Snake：我会的……

Otacon：好，我得开始干活了。

Otacon：我保证你们一定可以安全离开。

Snake：谢谢。

Otacon："谢谢"……

Otacon：……嘿，这词儿听起来挺不错。

Snake：……我信得过你。

Otacon：谢谢，Snake。

Snake：我们快走吧。

梅丽尔：……那他呢？……Otacon他在哪儿？

Snake：他……他正在战斗……

Snake：和以前的自己战斗……为了成为自己心目中真正的人。

梅丽尔：他也是在为我们而战斗吧？

Snake：是的，所以我们更不能让他的努力白白浪费。

梅丽尔：……没错。

Snake：梅丽尔，下来吧！

梅丽尔：……Snake。

Snake：梅丽尔。

Snake：空袭开始了……

梅丽尔：我很重吧？

Snake：看样子我们现在是没时间像电影里那样谈情说爱了。

梅丽尔：瞧。真可惜……

Snake：咱们快走。

梅丽尔：Snake，外面一片冰天雪地，你得把衣服穿上。

Snake：我的作战服就在那儿。

梅丽尔：快点吧。

梅丽尔：快走！

梅丽尔：嗯……挺帅嘛，Snake。

梅丽尔还活着，Liquid最后还是死于了FoxDie……Solid Snake还剩下多少时间？可能除了直美博士，没有人能够给他一个正确答案。

停车场

梅丽尔：快！！

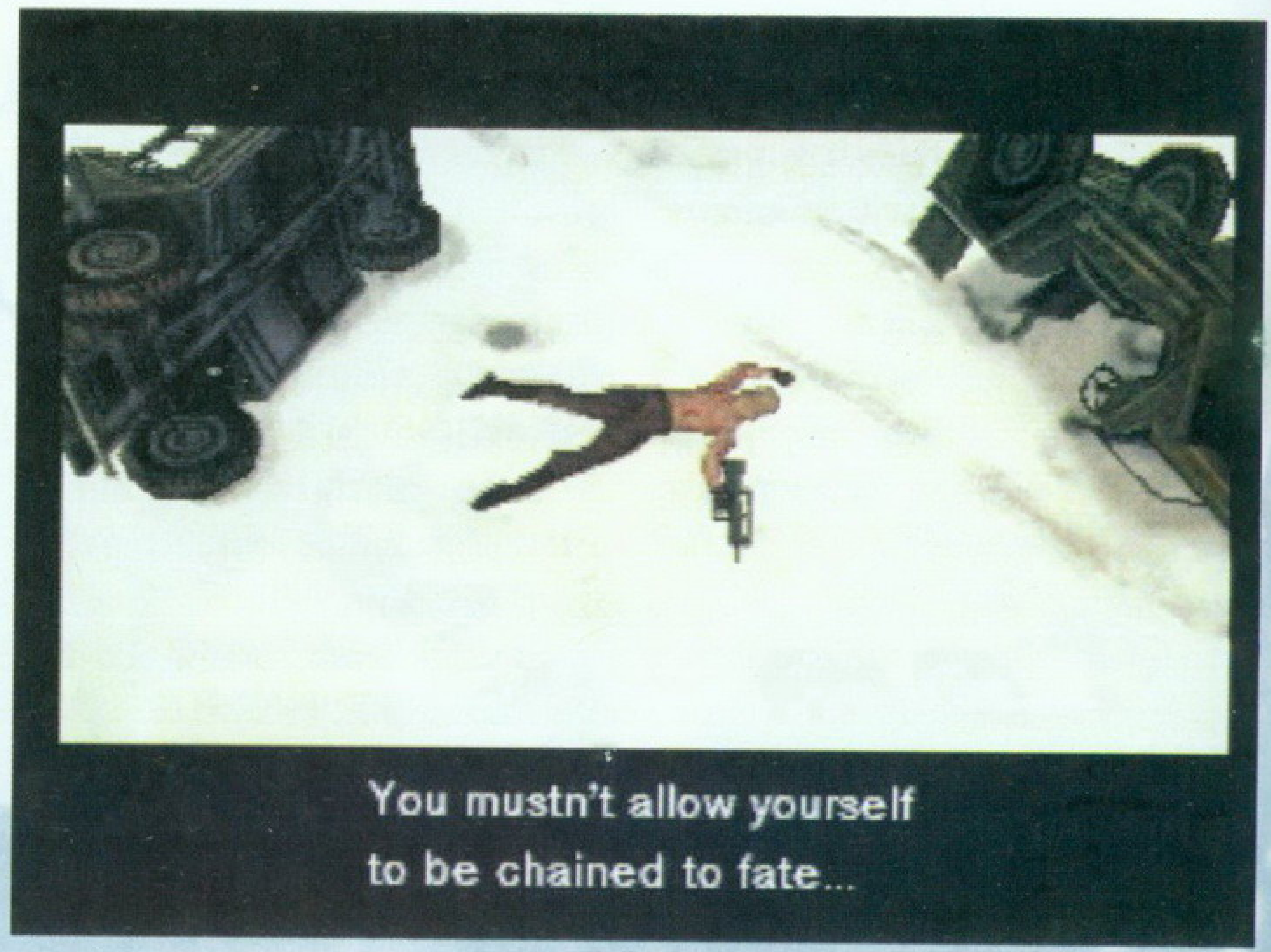
梅丽尔：我来开车！

梅丽尔：该死！这里有摄像机！

梅丽尔：见鬼！钥匙呢？

梅丽尔：在这儿！太好啦！

梅丽尔：行了，Snake！快上车！！



梅丽尔：站稳了，Snake！

脱出

Liquid：别高兴太早，Snake！咱们还没完呢！

Snake：Liquid！

梅丽尔：瞧，Snake！出口！

梅丽尔：要撞上啦！！

Snake：梅丽尔，你没事吧？

梅丽尔：……还好，没受什么伤。

Snake：你还能动吗，Meryl？

梅丽尔：不太妙，我也被压住了。

Snake：Liquid怎么样了呢？

梅丽尔：我这里也看不见。

Snake：Liquid总算是死了……

Snake：怎么？

Liquid：Snake！

Liquid：……Snake……

Liquid：Fo……

Liquid：……Fox……？

Snake：Die……

Snake：既然他也死了，那就是说……

梅丽尔：别胡说，Snake。

Snake：不是要空袭吗？隐形轰炸机还没到……

CODEC

坎贝尔：Snake，听得见吗？

Snake：上校！

坎贝尔：你没事吧？

Snake：上校，到底怎么回事？

坎贝尔：国防部长已经被逮捕了。"提前退休"。

Snake：逮捕？

坎贝尔：我设法和总统取得了联系。

坎贝尔：Metal Gear计划，这次的演习……所有这一切……全都是国防部长一手策划的。

Snake：是他一个人的意思？

Snake：那原本说的空袭还有核打击呢？

坎贝尔：空袭命令已收回。出击的F-117和B-2都已经返回基地了。

坎贝尔：从现在起行动由我全权负责。

Snake：原来是这样……

坎贝尔：动用核打击来掩盖事情的真相，华盛顿还不至于蠢到这地步。

Snake：这倒难说。

坎贝尔：总之，一切危机都已经过去了……谢谢你，Snake。

Snake：上校，你可以放心了。Meryl她没事。

坎贝尔：真的？

坎贝尔：谢谢……谢谢你，Snake。

坎贝尔：对不起，Snake，之前……之前我对你隐瞒了那么多的事。

Snake：那没什么，上校。

坎贝尔：Snake，我已经不是上校了。

Snake：噢，对，我忘了。

坎贝尔：我有份礼物送给你。你们那儿附近有一部雪地摩托。那是美玲在卫星照片上发现的。

坎贝尔：现在这季节冰川相当平静，你们俩可以驾车从那里离开。

坎贝尔：我敢打赌DIA和国安局那帮家伙做梦也想不到你能活着回来。

Snake：我自己也没想到。我看我最好还是别在这一带露面。

坎贝尔：不用担心。根据官方记录，你们俩翻车之后就已经堕海身亡了。

Snake：那和事实也差不了多少。

坎贝尔：Fox Island 那边已经有直升机在等你了。

Snake：海尔·埃默里奇博士还在基地里，别忘了派人去接他。

坎贝尔：知道了，这事就交给我吧。

Snake：那好，罗伊，对了，你自己呢？不会有事吧？

坎贝尔：这个你放心，我早就准备好预防措施了。

坎贝尔：……全部无线电通话内容的硬拷贝。只要有这份证据在手，你和我，还有美玲，都不会有问题的。

Snake：纳米计算机的电池也快没电了，那些人没办法再跟踪我的。

坎贝尔：我想我们以后也不会再见面了。

Snake：放心好了，有空我会去看你的。

坎贝尔：真的吗？可别让我等太久了。

Snake：罗伊，我还想问一件事。

坎贝尔：什么事？

Snake：关于FoxDie。

坎贝尔：梅丽尔不会有事的。她不是国防部暗杀的目标。

Snake：那我呢？Liquid已经死了……

坎贝尔：直美说这事她想直接跟你谈。

Snake：她现在怎么样？

坎贝尔：别担心，现在她正和美玲在一起。我这就叫她来。

直美：Snake，是我……

Snake：直美……

直美：哥哥的事……我都知道了……

Snake：我很难过……但他有几句最后的话要我转告你。

直美：什么话？

Snake：他说你应该把他忘掉，继续真正属于你自己的人生。

直美：Frankie[①]是那么说的？

Snake：是的。他还说，他永远爱着你……

Snake：直美，你哥哥救了你、救了我，也救了这个世界。他为此牺牲了自己的生命。

直美：也许……也许现在他终于可以安息了。

直美：其实他早就不是我的哥哥了……

直美：自从你们在桑给巴尔决斗以后他就已经变得跟幽灵差不多。

直美：一个到处寻找葬身之地的幽灵……

Snake：直美，Liquid已经死了，因为FoxDie……

Snake：那我呢？什么时候会轮到我？

直美：这就得看你自己了。

Snake：你的意思是……

直美：每个人都会有死的一天……

Snake：没错，那我会是哪一天呢？

直美：这完全取决于你怎样利用剩下来的时间。

直美：好好活下去吧，Snake。我能说的也就这些。

Snake：……

ENDING

直美：每个人从出生的那一天起，他们的命运就已经牢牢地刻在了自己的DNA里……这是无法更改、永恒不变的……但这并不是生命的全部含义。我终于明白了这一点。

直美：以前我说过，我之所以对基因、对DNA那么感兴趣，是因为想弄清楚我究竟是谁，我从什么地方来。我以为只要研究自己的DNA，就能知道我到底是什么人、我的父母是谁。我以为只要弄清楚了这些，我就会知道自己应该走一条什么样的人生道路。

直美：但是我错了。我什么都没弄懂，什么都没搞清。正如在基因战士的问题上一样……你是可以给他们植入各种各样的优秀基因，但那并不就能使他们成为最强的战士。关于DNA我们充其量只能说，它决定了一个人潜在的能力……潜在的命运。

直美：我们不应该被自身的命运所束缚……被自己的基因所左右。人类有能力按自己选择的方式去生活。Snake，你在不在FoxDie的暗杀计划之内其实并不重要。重要的是你选择了生存……那就好好活下去吧！你说是吗，Snake？别担心，我也会好好地活下去的。在今天之前，我一直在寻找自己生存的意义，但是现在我已经明白，生存的意义就是生存本身。

直美：基因让我们对未来的希望和梦想通过子孙后代延续下去。而生存就是联结现在和未来的纽带。所有的生命不都是这样的吗？互相爱护、互相引导……从而改变这个世界。我终于明白了。生命的真正意义……谢谢你，Snake。

梅丽尔：看我找到了什么？

Snake：把它留下来作为纪念吧。

梅丽尔：纪念什么？纪念任务的成功，还是我俩的相遇？

Snake：纪念我们明白了应该如何生存。

梅丽尔：？

Snake：直到今天为止，我都只是为了自己而生存。长期以来我惟一关心的就是怎样求生。

梅丽尔：并不只有你是这样，其实每个人都是一样的。

Snake：以前，就只有在战场上直视死亡的时候，我才能感觉到自己还活着。谁说得清呢，大概这也是我的基因注定的吧。

梅丽尔：那现在呢？关于你的未来，基因是怎么说的？

Snake：也许是我为某个人生存的时候了。

梅丽尔：某个人？

Snake：某个像你这样的人……也许这才是真正的生存之道。

梅丽尔：那……我们现在上哪去，Snake？

Snake：大卫（David）。

Snake：我的真名是大卫……

梅丽尔：好啦好啦，我们上哪去，Dave[②]？

Snake：嗯，我想是时候该去寻找新的生活方向了。

梅丽尔：新的方向？

Snake：新的目标。

梅丽尔：我们会找到吗？

Snake：会找到的。我知道我们一定会找到的。

梅丽尔：那是什么？

Snake：驯鹿。

Snake：对阿留申人来说，驯鹿是生命的象征。这里的春天很快就要到了……

梅丽尔：我们也是……

Snake：是的，春天为万物带来了生机。这是个充满希望的季节。

Snake：我在这儿住了很久，却从没发觉阿拉斯加原来是这样美丽。天空，大海，驯鹿……还有……

Snake：你……

梅丽尔：我想我会喜欢这种新生活的……

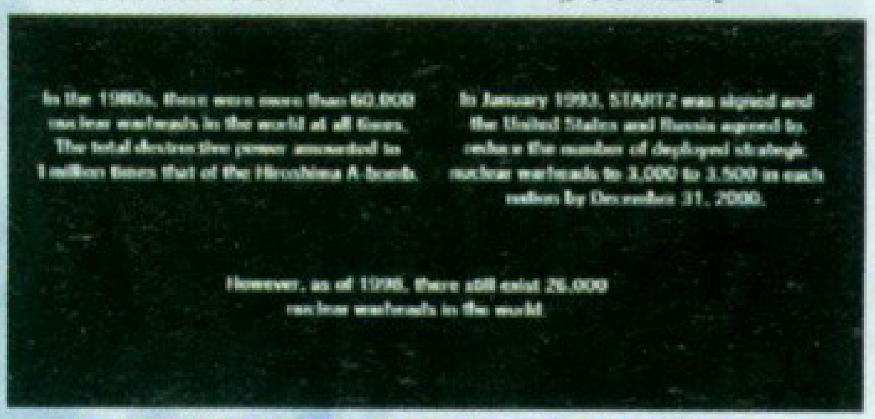
Snake：来吧，我们一起去享受生活……

字幕

80年代，全世界核弹头的总数已超过60,000枚，其总破坏力相当于广岛原子弹的一百万倍。

1993年1月，随着START2的签署，美国和俄罗斯同意在2000年12月31日前把本国配置的核弹头数量削减到3,000至3,500枚。

然而，截至1998年，全世界核弹头的数量仍然在26,000枚以上。



通关之后的电话通话记录

是的，先生。整支部队已经一网打尽。

那两个人还活着。

病毒携带者？

没错，先生，FoxDie应该很快就会发作的……

完全按预定的计划。

是的，先生。我已经收回了Rex的模型弹头试验数据。

……不，先生。我的伪装未被识破。没有人知道我究竟是谁。

是的，DARPA局长知道我的身分。但他已经被除掉了。

没错，到底还是那个次品赢了。

……那是对的。

直到最后一刻，Liquid都认为他才是次品。

是的，先生。我完全同意。

这个世界就应该由您这样完美无缺的人来统治。

不，先生。没有人知道您就是第三个……Solidus。

……那女人我该怎么办？

好的，我会继续监视她。

是的，谢谢您。再见。

总统先生。

① Frank的昵称。

② David的昵称。

火焰大系

那一天我很“直截了当”地找到“火花天龙剑”的主页，由于一个人也不认识，于是又“直截了当”地点下了排在第一行的CT的联系邮箱，向他提出约稿的事情。

出乎意料的是相隔一天都不到的时间里我就收到了CT的回信，接着在火花自己的一个聊天室里我和火花成员们一起探讨了这次的合作事宜。

当初想做《火焰》的特辑，是因为这个系列的实际地位，也有一些是出于个人偏爱的。想要向更多人介绍《火焰》的精彩。我在一百来字的约稿信里也这样对他们说过。那天大家很热情，由于是双方都是初次做这样的稿子，所以有很多需要沟通的地方。

其实不必多说什么，知道火花小组的人都了解他们对《火焰》的热情。而对我来说，他们这样迅速的回应，更是让我感觉到了一种超脱功利的态度，对一个游戏的热忱到了这样的程度的人，已经具有了一种精神。

现在的火花站刚刚搬迁完，看上去还有些简陋，目前来说，这样的个人站似乎都在经受着严峻的考验，但是对一个热爱游戏的人来说，火花是决不会熄灭的。

由于时间的仓促，最后CT对我大叫“这次火花的牌子是砸定了！”我听了害怕。

火花天龙剑网址：fe2000.yeah.net

文：火花天龙剑成员 alivn ct Eric Hardin ogma 曹纲 花生米 李红兰 柰斯特 天下第七
编：慕容非

历史年表（整理者：天下第七）

1986年 IS公司成立

1987年 IS员工加贺昭三开始构想“FE”世界观及游戏系统，于是与在IS公司打工的三个学生一起开发“FE”一代。

1990年4月20日 “FE”一代——《暗黑龙》发卖。因在电视中的广告有歌剧风格而引起关注，但初期游戏卖得并不理想。半年后才渐渐有些人气，这也是拜游戏杂志的好意提携所致。

1992年3月14日 《FE外传》发卖。值得注意的是，这款92年才发卖的游戏在标题画面中注的是“1991 Nintendo”，有一种比较可信的解释是任天堂想避开同为S·RPG游戏的世嘉MD大作《光明力量》。

1993年8月 在东京晴海国际展市场举办的“任天堂Space World”展览上出现了SFC上的“FE”第一作——《纹章之谜》。

1994年1月21日 纹章之谜发卖。电视广告中起用裕木奈江。在一代、外传及纹章之谜中都参与了制作的只有加贺、寺崎启 （任天堂开发1部）和负责音响制作的迁横（原姓马场）由佳三人。

1995年11月 在千叶举办的“任天堂 Space World”中公布了暂定名为《光之继承者》的“FE”下一代游戏。

1996年5月14日 圣战系谱发卖。

1996年7月 加贺在《圣战官方攻略》一书中提到下一代的“FE”作品可能仍以纹章之谜的世界为背景，再深入挖掘一些别的东西。

1996年8月 加贺在《圣战超战术BOOK》一书中提到如果下一代“FE”出在N64上，那么就可以制做得更富有战略性，并再次提到下一代要以“纹章之谜”的世界为背景。

1996年10月 加贺在《圣战FAN Special》一书中提到下一作可能仍在SFC上推出。

1997年9月 “FE”的卫星传送游戏开始播出，内容以纹章之谜为背景，共有四关。

1997年11月 “FE”卫星传送游戏再次播出。

1998年夏 各大游戏杂志的游戏发卖预定表中均出现了《FE64》的名字，机种为N64。

1999年1月 加贺在NTT出版的《圣战TREASURE》一书中提到因为SFC机能的限制，在SFC上推出新作已不可能，但新作并没有停止制作。

1999年4月 “FE”卫星传送游戏再次播出。

1999年夏 加贺从IS公司辞职，创建ティルナノーグ公司。

1999年8月 ティルナノーグ公司开始开发PS上的《Emblem Saga》。决定由ASC II发行。

1999年9月1日 事隔三年之后“FE”新作《多拉基亚776》在SFC-NP（可擦写卡带）上发卖。

1999年末《FAMI通》等各游戏杂志开始介绍“ES”。

2000年1月7日 《FAMI通》1月21日号上刊载了加贺访谈录。其中暗示了“ES”与“FE”的关系。之后任天堂对ASC II以及ティルナノーグ公司多次提出“ES”的发行违反了著作权法与防止不正当竞争法。

2000年4月1日 ASC II公司成立eb子公司，新社长为FAMI通编辑发行人浜村弘一。“ES”的发行商也转为eb。

2000年8月 在千叶举办的“任天堂 Space World”展上公开了GBA。预定发卖的作品中包括“FE”新作《暗黑巫女》。开发总负责是IS技术部长中村俊之。

2000年9月29日 《FE64》开发中止。开发作业在GBA《暗黑巫女》上继续进行。

2001年2月16日 eb开始在全国游戏店开始“ES”预约定购（至4月19日）。

2001年4月2日 “ES”更名为《Tear Ring Saga》，网上传言起因是任天堂的索赔要求所至。

2001年4月20日 《电击Play Station D》Vol.43附带的CD-ROM中收录了“TS”体验版，但游戏中标题仍为“ES”。

2001年5月3日 游戏店开始发送“TS”体验版，但游戏中标题仍为“ES”。

2001年5月24日 “TS”发卖，第一周发卖量排行榜位居第一。

2001年7月25日 任天堂向东京地方裁判所提出诉讼，状告eb公司、ティルナノーグ公司以及加贺本人违反了著作权法与防止不正当竞争法。

2001年7月26日 发表了将于8月“任天堂 Space World”上展出的游戏目录，GBA版“FE”的副标题由“暗黑巫女”变为了“封印之剑”。

2001年8月 “任天堂 Space World”开展，参观者可以试玩《封印之剑》。

2001年9月13日 东京地裁·第1回公判。

2002年3月 预定《FE封印之剑》发卖。

火炎纹章外传

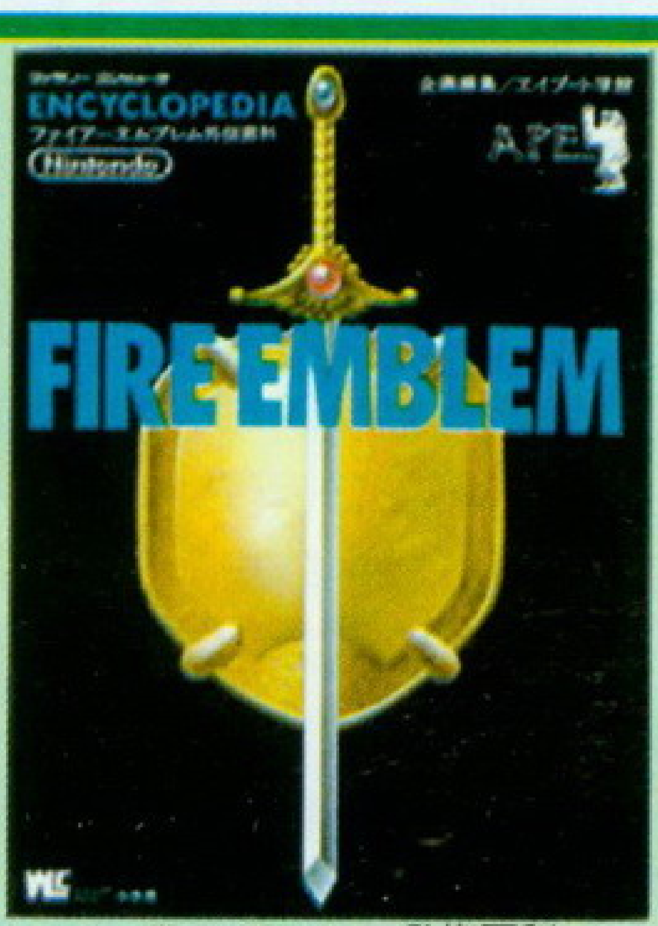
机种：FC
1992年3月14日发卖
售价：6800日元
容量：2MROM+64k SRAM
评价：与前作系统相异颇多的第二作，大受欢迎。自此FE迷组织化。
值得一提的是，外传在系列中是唯一同时具有男女主角的作品。

剧情:

在很久很久以前，巴伦西亚大陆有两种面貌，据说是创造大陆的两位神所决定的命运。

优雅美丽，希望同大自然共同存在的大地女神ミラ，以及只相信力量和欲望才是人类生存之道的邪神ドーマ，两种力量长期以来进行着激烈的争斗。

经过长期战争后，产生了新的形态，大陆分成了南和北。北方骑士之国的里柯尔王国由ドーマ控制，南边是文化之国的索非亚之国为ミラ管辖。由里柯尔王国镇守大陆，索非亚提供丰富的农产品。两国长期各走各的发展途径，互不侵犯。



Fire Emblem 外传百科
(官方攻略本)
エイブ小学馆
1992/04/10

Fire Emblem 外传
劲文社
1992/04/30

但是好景不长，习惯和平生活的索非亚人忘记了ミラ神的教旨，忘了和大自然共同生存，丰富的农产品不提供给北方的里柯尔王国却弃于地上。连年欠收的里柯尔人民只有挨饿和受冻，惨不忍睹……而索非亚人民只是对此给予讥笑……

在这种情况下，忍无可忍的里柯尔王终于出兵攻打索非亚王国；没有兵力的索非亚王国屡战屡败……里柯尔王终于暴露出残酷的本质，顺从了邪神ドーマ，封闭了ミラ神殿。战火在整个大陆蔓延，索非亚人死的死，降的降。然而在这样的关键时刻，镇守索非亚城的宰相ドーカ竟然一举叛变，还把与他发生冲突的索非亚老臣マイセン伯爵赶出城。残酷镇压人民的反抗，激起了人民的愤怒……

终于有一支由ルカ率领的人民起义军出现了，但是由于力量薄弱，也被ドーカ击败……

战乱的消息不久也传到了巴伦西亚南部的ラム村。

被ドーカ赶出城的老骑士マイセン伯爵就住在那里，他年轻时曾是索非亚王国有名的圣骑士，英勇善战。

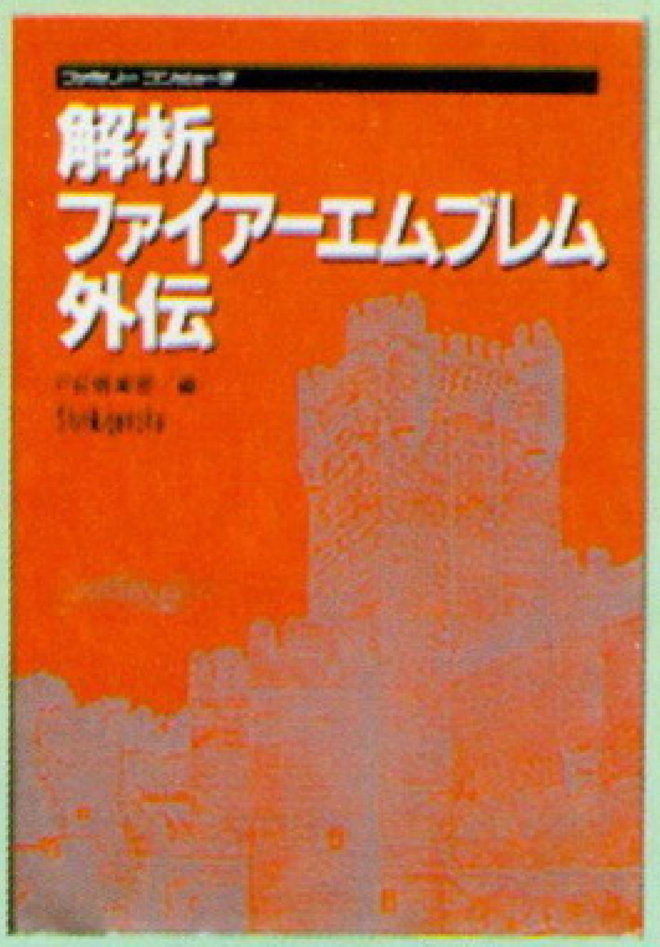
Fire Emblem 外传のすべて
JICC出版局
1992/05/15

视マイセン为祖父的少年アルム，如今已经16岁了，在マイセン严格的指导下，刻苦的锻炼剑术，现今甚至技术超过マイセン伯爵了。マイセン每次见到活泼开朗的アルム，对其学习能力之强，甚为欣慰，认为长大定会成为出色的人才，同时心中也涌起难言的悲哀。其实，アルム并非マイセン的孙子。在16年前，一个男人以躲避灾难为由，将アルム托付给マイセン抚养……

有一天，一个男人来ラム村拜访マイセン伯爵，他就是原先的起义军首领——ルカ。为了解救索非亚，ルカ重新招兵买马，并想请マイセン指挥起义军出征，参加解放王国的战争，杀死奸臣ドーカ。

可是年老的マイセン却是心有余而力不足，看到流泪恳求的ルカ，激起了アルム出征救国的决心。

"我愿代替祖父参加反抗军！"村里的年轻人グレイ，ロビン，クリフ也加入了行列，アルム和ルカ为了使巴伦西亚早日恢复和平，踏上长期抗战的道路。



Fire Emblem 必胜攻略法
双叶社
1992/05/25

在巴伦西亚大陆东方的海上，有一座美丽的诺梵岛，岛中心的修道院，主教ノーマ和神官セリカ正在商议最后的决定。

自从大地母神ミラ的庇护中断以来，也已过了两年的光阴，眼看着大地越来越荒凉(而束手无策)，セリカ决定前往ミラ神殿查看究竟发生了什么事情，并决心以生命来守护神殿。

Fire Emblem 外传の
すべてがわかる本
アスキー出版局
1992/06/06

セリカ带着三位同伴由诺梵岛出发，走上了神圣的冒险旅途。

当セリカ抵达索非亚城时，城里正在欢呼，一位年轻人从宰相ドーカ的魔爪里夺回了索非亚城，如此的奇迹令人疯狂。セリカ看到那年轻人，简直不敢相信竟然是他——青梅竹马的アルム。

セリカ和アルム曾经在ラム村被マイセン所抚养，有如兄妹。但是，由于セリカ是索非亚王国唯一的继承人，为了躲避奸臣ドーカ的追杀，才不得不躲藏在诺梵岛的修道院，隐姓埋名。

不知道内情的アルム，见到失踪多年的セリカ竟然成为女神官，大为惊讶。命运使他们两人再度相见，而时代潮流却使他们的人生大为改变。自告奋勇要与里柯尔王决一死战的アルム，与要前往ミラ神殿查看究竟的セリカ，走上了不同的道路……

也许，今后的战斗会更加艰苦。

解析 Fire Emblem 外传
新纪元社
1992/07/23

Fire Emblem 的传说

一：起源

数万年前，大陆上生活着龙族，它们建立着自己的文明，拥有远远超越人类的的智力和能力。不过仍然与人类和平相处，互不侵犯。

随着时间的推移……繁荣的文明渐渐开始了衰败，连盛极一时的龙族也不能幸免。首先是不能繁衍后代了，然后情况越来越糟糕，龙的理性开始退化，而最终失去。失去了理性的龙，变成了野兽，开始袭击人类。整个文明遭受了前所未有的打击。就在即将灭亡的时刻，龙族的长老们商议救出了族人的方法：舍弃龙的能力，变成人类的样子继续生存。这一决定在龙族里引起了争议，力量强大的地龙族不肯接受，离开了龙族的家园，一直生活在杜鲁亚地区。其他龙族成员大部分都将自己的能力封在龙石里，变成了人类而生活下来，而有些却不肯这样做……

最终，没有舍弃龙的能力的龙族失去了理性，变成了拥有龙的强大力量的野兽，到处袭击人类，尤其是力量仅次于神龙族的地龙族，大规模屠杀人类……脆弱的人类根本不能抵挡，几乎遭受了灭顶之灾，剩余的人类只能躲在大陆的一角，情况岌岌可危……

同情人类遭遇的神龙族之王带领族人保护人类，终于与地龙族爆发了战

争……在付出了惨重的代价后，地龙族终于被封印在杜鲁亚的地下。但是封印之力会随时间的流逝而渐渐消失，地龙族仍然会从沉睡中苏醒，而神龙族在战斗中几乎全部死亡，神龙王为了阻止地龙的觉醒，制造了“五圣玉之盾”，同时以自己的牙造出了“法尔西昂之剑”，并将之与3样强大的神器一起存放在拉马神殿。

二：Fire Emblem 的悲剧

600年前，一个盗贼侵入了拉马神殿，盗走了五圣玉之盾，以及存放在神殿中的3样神器：奇迹之剑梅利克尔、圣枪古拉迪乌斯、圣弓巴鲁迪亚。盗贼具有非常大的野心，他卸下了盾上的五粒圣玉变卖了，得到了一笔巨款，这笔钱使他组建了一支军队，在三神器强大力量的帮助下，他统一了整个大陆，建立了阿卡内亚圣王国，他就是建国王阿托拉1世。成为了国王的阿托拉，把那个给他带来幸运的盾作为王家之纹章，由于统一的大陆，把它作为霸者之证明，世代相传。于是起名为Fire Emblem，亦即火焰之纹章。

差不多也是这个时候，封印中的地龙族苏醒了。在杜鲁亚地区的龙之祭坛，由于受到人类的侵入，地龙族被激怒，于是建立了杜鲁亚帝国，开始了对人类的报复……人类世界即将遭受当初同样的命运。此时，阿利迪亚的年轻人安利手持法尔西昂打倒了地龙王，再次封印了地龙，拯救了世界。

阿卡内亚的公主阿尔蒂米丝一直深爱着安利，但是安利只是一个勇者而非名门显赫。行使火焰之纹章的阿卡内亚公主，须将自己的一切全都奉献给王家。阿尔蒂米丝行使了火焰之纹章，使英勇的士兵集结，在安利的带领下打倒了地龙族。然而她却不能与安利在一起，因为安利只是平民出身。在父母干预下，她被迫嫁给当年率领解放军的贵族将领卡尔塔斯。等到安利战胜归来，却发现阿尔蒂米丝已经结婚了。

一直思念安利的阿尔蒂米丝没过多少时间，就郁郁而终了……从此，Fire Emblem被刻上了悲剧的烙印。人们传说，行使火焰之纹章的人，一定会失去自己心爱的人……

三：悲剧的延续和终结

又过了600年的时间，此时的大陆已经以阿卡内亚为首建立了七个王国，安利也建立了阿利迪亚王国。而沉睡中的地龙族再次苏醒，暗黑战争爆发……阿卡内亚王国又被毁灭，只有公主妮娜逃脱……

Fire Emblem再次被使用，在它的号召下，大陆的力量联合起来，由安利的子孙麦尔斯王子以法尔西昂打倒地龙族……

然而Fire Emblem的悲剧就像是笼罩在阿卡内亚王家的诅咒一样蔓延。妮娜与古鲁尼亚的黑骑士卡谬相爱，但是由于两国敌对，不得不分开……战乱中，古鲁尼亚被打败，卡谬也生死不明……

暗黑战争结束后，阿卡内亚为了重建国家，必需要有一个王，能适合这个的就只有二人。奥利安的王弟哈丁和阿利迪亚的麦尔斯王子……由于选麦尔斯王子的话会令一直爱着麦尔斯的希妲公主很伤心，所以妮娜不得已嫁给了哈丁。但是由于并非真心相爱，这让哈丁一直非常痛苦……？

于是种下了战争的恶果。

失意中的哈丁出于对麦尔斯的嫉妒终于爆发了英雄战争，战火再次席卷整个大陆……

麦尔斯王子带领军队反击哈丁的暴行，终于打倒了哈丁……

战后，麦尔斯王子与タリス的希妲公主结婚，正式成为阿利迪亚王。阿卡内亚王妃妮娜将阿卡内亚托付给麦尔斯，希望他能改变王家，统一大陆。

在做好了一切交代以后，妮娜害怕悲剧再次出现，为了麦尔斯与希妲快乐的生活，于是妮娜走了，再也没有人知道她的踪影，而围绕着Fire Emblem的阴影也消散了……Fire Emblem的悲剧结束。

火焰之纹章——黑暗龙与光之剑

机种：FC
售价：6000日元
1990年4月20日发卖
容量：3MROM+64K SRAM
评价：系列第一作，同类SRPG游戏之祖，战略性及难度都相当高，至今仍有人评它为FE系列中最佳。最早的《火焰之纹章》，然而当时名气并非很大。但是当时乃至现在，其难度也是非常高的。由于只能在开始时存档，造成了游戏中必须格外小心，多次S/L是常见的事情。其内容就是后来复刻的《火炎纹章——纹章之谜》的上部。

火炎纹章——纹章之谜

机种：SFC
1994年1月21日发卖
售价9800日元
容量：24MROM+64K SRAM
评价：以第一作为基础再加上后半部分的剧情将之补完。美型的人物，高故事性及高难度为其特点。由此开始FE成为真正的名作，至今这部作品仍相当受FE迷们的支持。

系统的介绍：

火炎系列游戏在SFC的第一作，故事是以FC上的“暗黑龙与光之剑”剧情作为上部复刻，而下部则是原创，对未完的剧情进行补完。而上部相对1代则减少了5章。

与1代有很多不同之处在于系统的改进，一个人可以携带8样物品，其中武器4样，其他道具4样，而且只能带4样武器和4样道具，相对1代里总共带4样东西扩展了不少，当然，物品数量的增多也是个原因。

寄存处被取消了，主角自己本身就有个指令，可以随时取出后备的物品。虽然说军需随军队带着是没错的，可是那也不会由主角一人带着吧？！上百样的东西啊……

最大的改变应该是骑士下马系统了，由于按照真实的情景，“动物不可以进入室内”（笑），于是在室内战斗，那些骑马或乘飞龙的骑士被强制下马作战。而平时也可以随意上马和下来的，增加了这样的指令。有些地形也只有下马才能通过。这个系统被后来的续作《火炎纹章——多拉基亚776》所继承。不过，这一设定的出现在游戏中有着很大的效果，为游戏本身也增添了难度。按照制作者的设想，下了坐骑后，人物的能力会下降，因为骑士本来也是依赖坐骑的，下来了理所当然的能力打了折扣。连带着武器也由枪换为了剑，仿照中世纪欧洲时代的骑士也不是说下了坐骑就是坏事，那些对骑士的特效武器对下了坐骑的骑士也没有了效果。比如专门对付骑马的骑士的（ナイトキラー KnightKiller）骑士杀手枪，以及弓箭手对飞行系骑士的特效都不再有。灵活运用这些特点才能产生多变的战术。

上部的剧情：

阿卡内亚大陆原是龙人族之王梅迪乌斯所统辖之地，后被杜鲁亚帝国侵略，保护大陆的阿卡内亚王国也被恐怖的暗黑龙消灭，人们生活在恐怖和绝望中。但是，奇迹发生了，在阿里迪亚的小村庄，有个叫安利的年轻人历经千辛万苦后以光之剑法尔西昂成功打到了暗黑龙梅迪乌斯，重建阿卡内亚王国，恢复世界的和平。

然后以阿里迪亚王国为首，建立许多新兴国家。

杜鲁亚战争的100年后，在杜鲁亚，梅迪乌斯再度复活，吞并邻国马基尼亚和古鲁尼亚，再度建立了杜鲁亚帝国，并与同样有野心的加丹的大祭司卡内夫联手攻击阿卡内亚王国。阿卡内亚誓死抵抗，但是在古鲁尼亚的名将，黑骑士卡谬和梅迪乌斯的领导下，节节败退……最终阿卡内亚灭亡了，王室成员除公主妮娜侥幸逃出外全部被处以死刑。继承了安利血统的阿里迪亚国王格内利亚斯为了打败梅迪乌斯取出了传说中的神剑法尔西昂，率军出

征，却不幸遭到同盟国古拉的背叛而灭亡，格内利亚斯也被卡内夫所杀，神剑法尔西昂落到了卡内夫手里。只有14岁的王子麦尔斯靠着他的姐姐艾莉丝公主之助，才脱离了险境，向处于边境的岛国塔利斯逃去……被杜鲁亚帝国赶出祖国的阿里迪亚王子麦尔斯，在老骑士谢根率领的几名骑士的保护下，好不容易来到了东边的岛国塔利斯。塔利斯王国虽然是一个连骑士团也没有的边境小国，但塔利斯国王仍将东边的城寨交给他们，尽可能地给与援助，对父母双亡，姐姐被帝国抓走的麦尔斯十分热情："麦尔斯王子，我很理解你思念姐姐的心情，可你只有14岁，现在和帝国作战还太小，再等一等，先在这里积攒实力，等待时机吧。"

在这里麦尔斯住了两年，就在他快要到16岁的这一天……

下部的剧情：

长达五年，令人们受苦，后世称之为"暗黑战争"，与杜鲁亚帝国的壮绝之战，随着地龙王梅迪乌斯的消灭而结束。在火炎之纹章下集合起来的战士们也回到各自的国家，为重建荒废了的祖国而尽力。曾经被称为阿卡内亚七王国的国家之中，古拉与古鲁尼亚已经灭亡，阿里迪亚、奥利安、马基尼亚、塔利斯则留下很深的伤痕，大国阿卡内亚，也仍在重建途中。在这仍未冷却战乱之记忆的王都巴尼斯内，发生了一件重大的事，奥利安的王弟哈丁与妮娜公主结婚，成为了阿卡内亚第24代国王。得到了王位的哈丁，以那种看来有点勉强的做法，转瞬之间把国力恢复了。他集合了大量的士兵，建立了强大的军队，跟着更宣言要把阿卡内亚神圣帝国再兴，自立为皇帝。与杜鲁亚帝国的战斗结束了差不多一年，世界看来正要有安稳的时代，但是，命运的齿轮似乎在什么地方出错了。

暗黑战争结束了的一年之后，因战乱而荒废了的阿里迪亚王国，也应麦尔斯王子的努力，终于开始安顿下来了。骑士谢根继承病逝的莫杜夫伯，成为了王子的军师，在他身旁工作，辅助国政。跟着，是迎接希妲公主到阿里迪亚，发表了和麦尔斯王子的婚礼。阿里迪亚的人民，对二人幸福的样子都感到很欢喜，很热情地迎接希妲。但是……就在婚礼临近的某天，突然收到了一封来自帝都巴尼斯的命令书。

给亲爱的阿里迪亚的麦尔斯王子，在阿卡内亚占领下的古鲁尼亚王国发生了大规模的叛乱。因此，请求贵国协助讨伐古鲁尼亚。王子请马上率领阿里迪亚的全军出击，镇压古鲁尼亚的叛乱。

阿卡内亚皇帝哈丁

阿卡内亚王国对阿里迪亚来说是父国，对他的命令是要绝对服从的。无奈的麦尔斯，命令骑士卡因守护祖国，与谢根等人一起，出发去远征古鲁尼亚了。

分析：

1：3样神器的来历。

圣弓.巴鲁迪亚，パルティア=Parthian 的来历：它原指伊朗东北部古国帕提亚，我国古代称之为安息。该民族的骑射兵很著名

圣枪.古拉迪乌斯，グラディウス=Gladius 它原意指的是古罗马军队统一配备的一种短剑。

奇迹之剑.梅利克尔，メリクル=Merikle 猜想武器的名称来源于ミラクル（=miracle 奇迹），或许这样的解释比较合理。

至于游戏中最终的神剑法尔西昂（ファルシオン），则是中世纪用的有一凸圆的刃的短的宽刀，北欧比较常见。

2：チェイニー（谢尼）的性别

《纹章之谜》中能够变身成为其他职业的コマンド（突击者），因为可以变成任何职业，以及获得那个原形的能力，其性别一直是个未解之谜。但是在游戏中就有2个证据，推算谢尼性别应该是男。

首先在上部里，初次遇见主角，两人之间的对话，谢利自我介绍时说到"若者"，这是男子的自称。

然后是下部里，有一种剑レディソード（淑女之剑），对持斧的蛮族具有特效。但这把剑只能由女性使用，男性不能用。在未变身前，谢尼初始武器就是剑，但是却不能使用这把淑女之剑，可见谢尼应该为男性。

完全制霸记录 アカネイア（阿卡内亚）大陆历史

前4000年左右，龙族全盛，因神龙族的支配，在大陆全土建立起高度的文明。

前1000年左右，龙族之衰退，退化之征兆，出生率降低，因长老们的意见，部份龙族变成人类的样子。

前740年，野生化的地龙族向人类袭击，人类有灭亡危机。神龙族之王ナーガ（那加）与之对抗保护人类。

前500年，神龙王ナーガ（那加）将自己的牙制成的剑和圣玉之盾封印在ラーマン（拉马）神殿後死去。

前10年，不知什么人破坏了ラーマン（拉马）神殿，将剑和盾带走了。

アカネイア（阿卡内亚）元年，アカネイア（阿卡内亚）圣王国建国了。失去力量的龙人族受人类轻视，在边境地区静静地生活。

490年，地龙王メディウス（梅迪乌斯）建立ドルーア（杜鲁亚）帝国，与人类敌对。

493年，ドルーア（杜鲁亚）帝国向王都パレス（巴尼斯）进击，アカネイア（阿卡内亚）圣王国灭亡。

498年，边境之开拓都市アリティア（阿里迪亚）的年轻人アンリ（安利）得到神剑ファルシオン（法尔西昂）打倒了メディウス（梅迪乌斯），ドルーア（杜鲁亚） 帝国灭亡，アカネイア（阿卡内亚）帝国再兴。

499年，アカネイア（阿卡内亚）王カルタス（卡尔塔斯）把北方的草原地带平定，建立オレルアン（奥利安）王国。初代国王是カルタス（卡尔塔斯）之弟マーロン（马伦）。

500年，在勇者アンリ（安利）领导之下，アリティア（阿里迪亚）王国建国。

501年，在グルニア（古鲁尼亚）守备队长オードウィン（奥云）将军领导下，グルニア（古鲁尼亚）王国建国。

503年，マケドニア（马基尼亚）的开拓民推举奴隶战士アイオテ（阿依奥迪）为王，マケドニア（马基尼亚）王国建国。

537年，アリティア（阿里迪亚）王アンリ（安利）死去，因继承问题分离独立出グラ（古拉）王国。

550年，大贤者ガトー（嘉图）在カダイン（加丹）设立魔道学院。

570年，边境的岛国タリス（塔利斯）被统一，建立了新的タリス（塔利斯）王国。

597年，地龙メディウス（梅迪乌斯）在ドルーア（杜鲁亚）地区复活，开始再次集合龙人。

598年，マケドニア（马基尼亚）国王突然死亡，王子ミシェイル（美谢鲁）掌握了实权，宣布与ドルーア（杜鲁亚）同盟，对アカネイア（阿卡内亚）反感的グルニア（古鲁尼亚）亦决心与ドルーア（杜鲁亚）联合，ドルーア（杜鲁亚）帝国再兴。

600年，ドルーア（杜鲁亚）帝国开始向アカネイア（阿卡内亚）侵略，暗黑战争爆发。

602年，メディウス（梅迪乌斯）率领的ドルーア（杜鲁亚）帝国军包围パレス（巴尼斯）。前往救援パレス（巴尼斯）的アリティア（阿里迪亚）军和カミユ（卡谬）将军率领的グルニア（古鲁尼亚）军，在メニディ（美尼迪）河对决。本来有利的アリティア（阿里迪亚）军 因盟友グラ（古拉）王国的背叛而败退，アリティア（阿里迪亚）王国被ドルーア（杜鲁亚）帝国军重创而灭亡。

同年，パレス（巴尼斯）王宫被攻陷，アカネイア（阿卡内亚）王国灭亡，与王家有关连的人除公主ニーナ（妮娜）外被全部处刑。

604年，ニーナ（妮娜）公主逃出了パレス（巴尼斯）王宫，受北方草原地带中一直进行游击战的ハーディン（哈丁）叛乱军保护，ニーナ（妮娜）公主虽在オレルアン（奥利安）募集解放アカネイア（阿卡内亚）的义勇军，却因ミネルバ（米内芭）公主率领的マケドニア（马基尼亚）骑士团陷入败退的危机。逃到タリス（塔利斯）的アリティア（阿里迪亚）的マルス（麦尔斯）王子，因ニーナ（妮娜）公主的呼唤而起兵，建立解放祖国之军。

605年，因マルス（麦尔斯）王子打倒メディウス（梅迪乌斯），ドルーア（杜鲁亚）帝国灭亡。暗黑战争（600–605）结束。

606年，オレルアン（奥利安）之王弟ハーディン（哈丁）受ニーナ（妮娜）公主推举，成为アカネイア（阿卡内亚）第24代国王。

607年，ハーディン王提倡重建アカネイア（阿卡内亚）神圣帝国，增强军备，将邻近的小国合并了。アカネイア（阿卡内亚）占领下的グルニア（古鲁尼亚）王国爆发叛乱。マルス（麦尔斯）王子答应ハーディン（哈丁）皇帝的要请向グルニア远征。但在这期间内，アリティア（阿里迪亚）的王城却受アカネイア军攻击而陷落。因此，アリティア（阿里迪亚）与アカネイア（阿卡内亚）进入全面战争中。英雄战争（607–608）爆发。

608年，パレス（巴尼斯）城陷落，ハーディン（哈丁）王死去。

609年，マルス王子与タリス（塔利斯）的シーダ（希妲）公主结婚，正式成为アリティア（阿里迪亚）王。アリティア（阿里迪亚）王、マルス（麦尔斯）由于ニーナ（妮娜）王妃的强烈要求，决心改变アカネイア（阿卡内亚）王家，统一世界。被称为"王中之王"的传说英雄王マルス（麦尔斯）诞生。

英雄战争结束。

《圣战之系谱》情节篇

如果只看开头结尾的话，很容易认为系谱只是一个俗之又俗的正义战胜邪恶的老套故事，事实当然并非如此。那么系谱究竟要表达的是什么呢？系谱的情节也大致随着亲、子代而分为两个部分，上部可以说是在布局，我们看到了阴谋的肆虐，目睹了悲剧的上演，我们见到了表面的结果却不知道背后的暗流；而下部则看得更加深入，我们可以了解阿尔维斯的悔恨、特拉班托的内心、伊斯塔尔的选择、背后的龙族之争，到了结局也并不是大团圆，无奈、惆怅，这些情绪仍然在我们的心头激荡。如果说奥加是把"为了理想，能否弄脏自己的手？"这样尖锐的问题直接摆在我们的面前，那么系谱就是用各人不同的选择来告诉我们，什么是各自的正义。

多拉基亚的人们把赛瑞斯一行人当成侵略者而畏惧着、

自动自发拿起武器来作战。

在这场战争中有正义吗？

我们是为谁而战？

对赛瑞斯他们而言，那是首次遇上的试炼……

在上部，我们通过辛格尔德的征战来了解了我方的壮绝战斗，同时由隐藏在对话和剧情中的暗黑司祭曼菲罗伊的活动为暗线，对背后的阴谋有所了解。可是真正了解了吗？曼菲罗伊被称为罪魁祸首，万恶之根源，可是仔细想想，他亲手杀过什么人吗？克尔特王子是斧战士ネール家的朗克巴尔特杀的，狮子王艾尔托莎是被自己的主君杀的，乔安夫妇是龙王特拉班托下的手，辛格尔德杀了朗克巴尔特和莱布托尔，自己则落入了阿尔维斯的陷阱……不错，你可以说是曼菲罗伊在背后挑拨、利用、操纵，可是这些被利用的人同样是希望利用暗黑教团的力量来达到自己的目的。就算没有曼菲罗伊的出现又会如何？从游戏中的情节我们知道，王都的情况本来就是争权夺利、勾心斗角，阿克斯多利亚诸公联盟貌合神离，西伦西亚诸侯割据，多拉基亚的生死对决也不是一天形成的。历史不是由个人推动的，真正的悲剧根源也同样不会归结到一个或者几个小人身上！曼菲罗伊所做的只是点上了导火索，使得问题爆发得更集中，更剧烈。暗黑教团的所作所为大多数人只有魔鬼这样一句评论，那么你知道他们的正义吗？

赛瑞斯："这就是伊都神殿……破坏得相当严重……"

雷文："罗普特帝国的后裔长期以来隐居在这神殿的地下，因为一到地上来就会遭受迫害、被处以火刑。他们在一开始时也并不是坏人吧，但漫长的岁月使他们转变成恶魔。"

赛瑞斯："即使是祖先曾帮助过罗普特帝国、连子孙也要承担罪行未免太过份。而且被称呼为暗黑教团、邪神一族什么的很不好过吧。这面墙上的涂鸦好像是小孩子写的，希望暗黑神能复活。对他们而言罗普特斯是唯一的神啊……"

雷文："是的、赛瑞斯，善恶并不是那么简单能够区分的东西。应该憎恨的并不是拥有邪恶之心的人，只有这件事不要忘记……"

不错，这样的正义我们不能赞同，却能够理解……到了下部，在号称无所不知的雷文的指引下，我们了解了事情的更多侧面。我们知道了多拉基亚的士兵眼中的龙王，认识了部下所崇敬的皇帝，听说了孩子们口中的雷神，现实不是童话，善恶也同样不是黑白分明的。

辛格尔德："赛瑞斯啊、要理解他人的伤悲。真实并不仅仅只有一个。若是不了解这点的话，这场战争将会成为毫无意义的吧……"

真实并不只有一个，但时间却是无法回头的。悲剧已经发生，战争正在进行，如果战争之后不能获得相应的进步，那么所流的血就是白费的。"只要人的心中还有那卑劣的部分存在，我就会再度回到这个世上！"最后的警告仍然在我们的耳边回响着……

雷文："终于到美儿肯了啊！赛瑞斯，達斯塔就在眼前了。"

赛瑞斯："雷文，这种战争要持续到什么时候？那位女将军与伊修特王子明明都不是什么坏人……"

雷文："但他们协助压榨人民的布鲁姆王，对我们而言是敌人不会错。赛瑞斯，我们并不是只为了憎恨而作战，这就是战争。"

当看到那温柔善良的雷神伊斯塔尔在爱情和仇恨的压力下只能选择战死沙场时，当辛格尔德的军事才能被王都巴哈拉当做扩大领土的筹码时，当解放军被当做侵略者而加以反抗时，你想过我方的正义吗？还是一样的借口——他们帮助了我们的敌人吗？

越说越沉重了，还是来谈谈其他的吧！除了情节的深刻，系谱中所使用的语言也值得我们仔细品味，不但剧情可当做文学作品来读，用语准确传神，有些地方甚至可以称得上是诗！下面就来举几个例子。

消失的希望

再次回到了人间。

而现在，

无数昼夜交替，

一切已成为传说……

这是片头的结尾，短短的几句话，却生出了沧海桑田之感！

"绝不能让她落到蛮族手中"

辛格尔德公子马上下定决心出阵

古兰历757年……

命运之门就这样打开了

这是即将发生的恐怖事件之前奏
在当时却还没有任何人知道

最初的灰色，却没有人注意到，等到了真正的命运之门却已经……

雷文："喂喂、开玩笑的、别当真，真是的、菲莉就是太过於正经八百了……你拥有不输给任何人的可爱，现在这样就很足够了。"

菲莉："是……啊、不……"

正如我的一位好友所言，仅短短三个字，看似简单却胜过千言万语，将菲莉当时面对心仪的男性赞美自己时的那种掩盖在景仰之下的快乐与幸福的心情描绘的传神到了极点。

雷蜜亚："真是个无药可救的大坏蛋啊，你们的做法真令人看了想吐。"

达卡："说这种话的你们才是为钱杀人的杀手集团吧，常有人叫你地狱的雷蜜亚喔。"

雷蜜亚："呵呵呵，多谢你的赞美。对了，这次的工作是什么？"

达卡："总之是保护这个城，辛格尔德的军队说不定会打过来。"

雷蜜亚："什么？是那种工作？啊～啊，真无聊啊。喂，各位，这次的工作是收拾败军残将，在城的周围自己找喜欢的地方集合！"

这个仅出场一次的杀手头目，几句话就把她的狂妄、自大表现的淋漓尽致。

雷文："母亲！没那种事吧，你和辛格尔德公子聊个没完却无视我这个亲生儿子。"

萝娜："我的儿子在两年前丢下我，不知跑到哪去了，我才不认识你呢。"

雷文："哈哈哈，这真是败给你了，母亲还在生气吗？"

萝娜："当然，一点也不知道我有多么担心多么寂寞，那种无情的儿子不要也罢！"

雷文："哎、那是有很多原因的，已经可以了吧，现在不是这样好好的回来了吗，差不多可以原谅我了吧。以后我会孝顺你的，怎么样，我来帮你捶肩膀好吗？"

萝娜："真是、居然把我当老年人！雷文，我有很多话想跟你说，在最近找个时间回西连西亚，别忘了喔！"

暗地的欣喜却隐藏在表面的生气之下，母子间的感情表达得真实可亲。

不能再使照顾他们的西连西亚卷入战争
辛格尔德一行人决心面对最后之战
古蓝历760年初春
西连西亚的群山至今仍被深雪所埋

这段看似平凡，可考虑即将到来的战斗的惨烈与艰辛，处境之艰难，在适时的音乐衬托下，这几句话也变得含义深远起来。

艾婷："姊姊、怎么了吗？"

布莉姬德："艾婷、安德列的事你也听说了吧。"

艾婷："是的，不仅对父亲下毒手、连西连西亚的玛妮雅小姐也…安德列他被恶魔迷住了吗？"

布莉姬德："我要杀了安德列。为了不再让他犯下更多的罪、这也是没办法的事。艾婷能了解吧。"

艾婷："姊姊……"

布莉姬德："虽然很难过也要忍耐。他的罪就是我们的罪。就算我的手被血弄脏了，也只希望艾婷能了解。"

艾婷："好的……布莉姬德姊姊……"

……

兰格瓦特："你、你是雷克斯……这个叛徒！竟然对父亲动手、无耻！！"

雷克斯："所以我才说了不要嘛……老爸、这也是命运，原谅我……"

血亲对战的悲哀……相似的处境，不同的心情，人物的形象更加清晰。

艾丝琳："乔安……虽然有各种顾虑，但我还是也要去。我想见哥哥，而且……不想离开你身边。"

乔安："那不行！因为你说只送我到半路上，才让你带着阿尔缇娜一起来，这样跟说好的不同。阿尔缇娜才三岁，现在也正睡在你的膝上而已，如果打起来的话要怎么办！"

艾丝琳："阿尔缇娜时时刻刻都黏着我离不开，原本也并没打算带着她远征，但放不下又哭又叫的阿尔缇娜才带着她来。不过的确如你所说。知道了，我会回国去。"

乔安："艾丝琳，对不起。我明白你的心情，但国内还有刚出生不久的里弗在。孩子们是需要母亲的，和在国内留守的菲恩一起等我回去吧。"

艾丝琳："好，但是再等一下……一下就好……让我留在你身边，拜托你、乔安……"

乔安："艾丝琳……我知道了。再等一下而已。"

生死与共的爱情，分外美丽而动人，毁灭后玩家的暴走也就不难理解。当艾斯琳身受重创却仍用身体护住幼小的阿尔特娜的时候，当乔安扔下地枪然后被乱枪穿身的时候，当亲情、友情、爱情都散发出耀眼的光辉时，我们却只能看着光变成红色……一代又一代的玩家尝试着去挽回这个悲剧，虽然在有些人眼里看来是徒劳而无益的，可是，看到你的亲友在浴血厮杀，你会视而不见玛？你会无动于衷吗？起码我不能……

《对话》艾拉→霍林（恋人关系成立后）

艾拉："霍林，终於到最后了。"

霍林："嗯……"

艾拉："在最后有一件事想问你，可以吗？"

霍林："嗯？什么事？"

艾拉："霍林为什么要保护我？有什么原因吗？"

霍林："我从小时候起就认识你了，保护你就是我的一切。"

艾拉："咦！？霍林……你难道是……"

霍林："我是索法拉的领主之子，也是被一位美丽少女夺走心的愚蠢男人……"

注视着艾拉背影的霍林，时时为她挡下旁侧攻击的霍林，众多的影像随着对话在我们的脑海里闪过：十几年累积的深厚感情随之传给了艾拉，也传给了我们……

就这样，一个时代结束了
以远征伊萨克为开端
古兰贝尔的动乱将一位年轻人引导至离奇的命运中
然后伴着无数的哀伤故事一起暂时消失了

年轻的人们为了追寻理想而战
但那梦想却未能实现而散落於战场之上
他们的战斗中到底有些什么
然后，光……

"所谓悲剧，就是把美好的事物毁灭给你看"，也许作为一个政治家会欣赏阿尔维斯的一系列成功策略：驱虎吞狼、借刀杀人、二虎相争、请君入瓮、十面埋伏，但作为一个玩家，我看到的是恋人的黄昏，是阿尔维斯的屠场，是那血色的天空，是为保护他人而迎上刀剑的身影……我要砸了超任、平了任天堂！无数玩家发出了这样的呼声，因为被毁灭的不止是他们的梦想……

约翰："啊啊，拉可秀……我所爱的人啊，命运的日子终于到来了……"

拉可秀："约翰？你在说些什么？是吃坏了肚子吗？"

约翰："拉可秀……你的话语是小鸟的歌声，你的眼睛是闪烁的星星。啊啊，没有你，我已经活不下去了……"

拉可秀："住口！太恶心了！这可是战场耶，你根本就不正常！"

约翰："我会证明给你看我的心意不是假的，爱有时会使人疯狂。全军听令，从今天起我们要为了爱与正义及拉可秀而战！！"

……

约哈尔瓦："这不是拉可秀吗！你是为了见我而来的吗？"

拉可秀："呵呵，约哈尔瓦……你一点也没变呢。你虽然有点粗鲁，但的确不是个坏人。至少不会对女人小孩下手。对我而言，希望可以尽可能不要和你作战。"

约哈尔瓦："我才不像哥哥们那么冷酷。我不喜欢以力服人。而且、我对罗普特教团的作法也已经无法忍受了。"

拉可秀："咆！你说真的？约哈尔瓦，你这人……对不起，看来我一直以来都有点误会你了。"

约哈尔瓦："没关系，我的确是做过些很过分的事，这么作也是为了赎罪。好～从今天开始我们是解放军了！你们也要为了爱与正义而战！！"

如果说约翰的倒戈是系谱中仅见的搞笑场面，那么约哈尔瓦的加入却是标准的正剧，这个下部并不起眼的斧头兵，却有着和上部的扎姆卡类似的爱与正义。

帕蒂："呀——是赛瑞斯大人！"

赛瑞斯："呃？你是……"

帕蒂："帕蒂啦，是夏南大人的恋人。"

这段令我想起了《亚尔斯兰战记》中阿尔佛莉德初见亚尔斯兰时的对话……

雷文："你想知道母亲的事吗？"

琳："是的，当然还有父亲的事！"

雷文："琳、你是你，不必在乎你父母的事，我可以告诉你的只有一件事，你的双亲是在真心相爱的情形下生下了你这个孩子，那件事决不是虚假的，虽然在很悲伤的情况下分开了，但他一直到现在也在守护着你。"

琳："我……从小时候开始就总是觉得好象有谁在默默地守着我一样，那个人果然是我的父亲没错吧？可是他要是还活着的话，为什么不肯露面呢！我明明一直都在等待着、寂寞得难以忍受……"

依靠与龙族的誓约而复活的雷文，却也失去了与亲人的团聚机会，他的心里也同样难受吧！对于菲的指责，雷文却只有无奈……

【对话（待机事件）】辛格尔德、蒂娅多拉→赛瑞斯（赛瑞斯得到生命之腕轮）

蒂娅多拉："赛瑞斯……、赛瑞斯……"

赛瑞斯："是、是谁？是谁在叫我的名字？"

蒂娅多拉："……赛瑞斯……你长大了……"

赛瑞斯："难、难道是母亲!?是母亲吧？"

蒂娅多拉："…将你养育成这样威风凛凛的年轻人……要感谢雷文大人才行……，……赛瑞斯，要珍惜同伴与朋友喔，……别忘了要随时随地心怀感谢之情……"

赛瑞斯："……是、是的……母亲！我终于打倒亚尔卫斯皇帝了！我为父亲的遗憾报仇了！"

蒂娅多拉："是吗……那么尤里乌斯与优莉亚……"

赛瑞斯："尤里乌斯与优莉亚!?为什么母亲会认识他们俩呢？"

蒂娅多拉："……"

赛瑞斯："母亲？"

辛格尔德："赛瑞斯"

赛瑞斯："你是？难道是父亲!?"

辛格尔德："赛瑞斯，不可以得意忘形，亚尔卫斯会被打倒并不是你的力量……"

赛瑞斯："咦？父亲……那是什么意思!?"

辛格尔德："赛瑞斯啊、要理解他人的伤悲，真实并不仅仅只有一个，若是不了解这点的话，这场战争将会成为毫无意义的吧…"

赛瑞斯："父、父亲！请等等！"

蒂娅多拉："……要保重身体喔……"

久战之后的心灵绿洲，当那熟悉的面容再度出现在我们的面前时，感到欣慰的不止是赛瑞斯……

森林与湖泊之国威尔丹，
美丽的绿野是辛格尔德的祈祷，
清澈的湖水是蒂娅多拉的眼泪，
当地人民都这样相信着……

感动与温馨，有着诗的韵味。

还有众多的例子我也就不一一列举了，只是希望大家也能够在游戏中用心体会，因为，这是值得的！

《圣战之系谱》人物篇

"系谱"中让人印象深刻的人多不胜数，不说人气很高的拉可秀、雷文、帕蒂，就连亚当也有重甲骑士团作为后盾，雷克斯他们也同样有斧男一族的支持！至于敌方，皇帝有亲卫队，龙王有飞龙兵团，雷神的fans更是一排几里……系谱所塑造的，不是一两个英雄形象，而是为数众多、个性鲜明的人物。单就骑士形象而已，有忠心辅佐两代主公的菲恩，有恪守骑士之道的狮子王艾尔托莎，有为友千里来援的乔安，有豪爽深情的辛格尔德，然而他们的形象也不是这一个侧面。菲恩与恋人的别离与思念，狮子王对妹妹的关爱和对朋友的信任，乔安与艾斯琳的生死不渝，辛格尔德称萝娜王妃为母亲时的孺慕之情，这一切，使得他们在玩家的心目中更完整而可亲。

其他让人印象深刻的人物多不胜数，西尔维娅的热情、菲莉的温柔、帕蒂的可爱，拉可秀的强气，各自展示着自己的风情；阿力克的风流、阿赛尔的羞涩，约哈尔瓦的正义、法瓦尔的爱心，同样深具魅力。系谱尤其擅长的是在相同或相似的环境下来突出各人不同的特点，第六章约翰或约哈尔瓦的加入看似相同，究其原因却各不相同；第三章同样是送勇者剑，雷克斯和霍林的表达方式却是两样；一样是血亲之战，有亚瑟的仇恨，有约哈尔瓦的无奈；艾婷亲卫队的那四个更是各有各的表达方式。辛格尔德性格的丰满自不必说，敌方的首脑如伊斯塔尔、阿尔维斯同样有着他的深度。多余的话就不说了，还是来看看几个具体例子吧！

剑圣拉可秀

号称"纹章"史上最强剑士、无圣兵器也可挑战十二圣战士的拉可秀首先给人的印象是强悍的实力，仅仅母亲艾拉所传的流星剑，见切配合强大的职业剑圣便可所向披靡，再加上父亲的特技，可谓如虎添翼。本与女子不太适合的英武之气配上那酷似艾拉而又更显年轻的面孔，却散发出特殊的魅力，第六章约翰或约哈尔瓦的加入可见一斑！

斯卡萨哈："赛利斯大人、不得了了！这彼敌人发现了的样子，听说加尼夏已经派出了讨伐队！！"

拉可秀："斯卡萨哈、你慌什么嘛，早就知道这迟早会被发现，对方先过来的话我们还比较省事不是吗？给他们来个迎头痛击、一路打去加尼夏吧。"

斯卡萨哈："拉可秀、别说蠢话，夏南王子去了伊都神殿，欧菲他们也还没回来，你倒说说只有我们要怎么打。"

拉可秀："噢，斯卡萨哈在害怕啊，我才不在乎呢，这不是个好机会吗，王子总是把我们当小孩，虽然还不能加入实战，但我们已经充分修练过了啊！"

典型的对话，自信与倔强表露无遗，再来看看第六次通关后demo中的两次相关战斗：

斯卡萨哈："看看我修炼的成果吧！拉可秀、这次不会输给你啦！！"

拉可秀："啊哈哈、斯卡萨哈真是的，修行过后反而更加退步了不是吗？"

拉可秀："夏南大人，今天让大家看看我是如何取胜的吧！"

夏南："呼…靠那种程度的实力、距离参加实战还差的远呢！"

怎么看拉可秀都是姐姐哦！对男人一般都不假辞色的拉可秀，对夏南和赛瑞斯却报有异样的感情，终章的对话正反映了她性格的两个方面。这样的战士偶尔露出的可爱神情就如同布莉姬德对话中隐含的醋意一样值得珍惜和爱护。成为王妃后的拉可秀是什么样的呢？想像中……

龙王特拉班托

龙王的第一次露面是第三章，作为夏卡尔佣兵而初次登场的龙骑士展现了他们的力量；而使得更多人记住他的还是在命运之门，随着乔安夫妇的惨死，他的不择手段、冷酷等等算是成了定评。到了第八章，发现他竟然连乔安的女儿阿尔特娜也拿来利用的时候，卑劣、可恶之类的也马上加了上去。再加上他是帝国的惟一盟友，被打倒然后贴个标签说是坏蛋好像是已成定局，然而，一丝疑惑却开始在暗中滋生……

赛利斯："雷文、多拉基亚军和至今为止交战的对手完全不同。他们是为了什么那样拼命地战斗呢？"

雷文："多拉基亚是没有丰富资源的国家。大部分的国土都是险峻群山、几乎无法种植任何农作物、就连要填饱肚子都不容易。所以男性以佣兵之身远赴战地、女性也只能从事艰辛的工作。特拉班托王虽是个卑劣的男人没错、但他并不是为了一己而战斗。多拉基亚的士兵向国王宣誓忠诚、正是因为相信他才是能够拯救自己国家的人。"

赛利斯："是吗……所以他们才会那样的……"

雷文："但是、就算是这样、侵略他国仍然是不对的。特拉班托的正义只是多拉基亚的正义、对于和平的居住在北半岛的人们来说仍然是可憎的侵略者。赛利斯、我明白你会很难过、但事到如今不能在此松手。消灭多拉基亚王家、让此地的所有人同心协心互相帮助、建立和平的国家。那是我们被赋与的使命。"

明白了一点，原来特拉班托也是为了自己的理想和信念而战的龙王！当然，正如雷文所言，他的正义仍然只是多拉基亚的正义，只是……还有其他的因素吗？

阿里奥恩："我们并没有与古蓝贝尔正面交战的力量……我能体会父王的心情。"

特拉班托："多拉基亚半岛的统一是我们的夙愿。为了将人民从穷困中拯救出来，需要北方的丰饶土地。即使被蔑为鬣狗、被他国所雇用而战、我们都只能那样子活下去。阿里奥恩、我已经忍耐了很久。但是、现在正是起兵的时候。要记住、多拉基亚的命运由此一战而决。"

阿里奥恩："是……"

天枪与地枪的悲惨传说，使得当年的兄妹，龙骑士ダイン和枪骑士ノヴァ反目成仇。在龙王的眼里，地枪一族是使得多拉基亚大陆分裂的背叛者。统一多拉基亚半岛是龙王的宿愿，又何尝不是乔安和利夫的呢？上次本来已经打倒了ノヴァ一族，却因为帝国的插手而功亏一篑，眼睁睁的看着帝国占领了北多拉基亚，最后只能与之结盟，暗中蓄积实力……

特拉班托："……阿里奥恩、你杀了阿尔特娜吗？也用不着做到那种程度吧……哎、算了。阿里奥恩啊，事到如今就由我出马吧。已经别无他途了。城就交给你守护了。"

阿里奥恩："请安心的交给我、父王。"

特拉班托："这把枪就交给你保管了。听好、要守住多拉基亚。"

阿里奥恩："父王、这不是昆古尼尔之枪吗？为什么要在这马上就要出阵的时候把它交给我？难道……父王？" 特拉班托："够了、我累了。接下来就随便你吧。若是你的话、那些家伙也不会抱有憎恶之心……"

阿里奥恩："您的意思是要和他们休战？我难以同意！"

特拉班托："所以我才说了随便你，只是、不要再使人民更加痛苦下去了，我的愿望只是那样。好了，别了、阿里奥恩！"

阿里奥恩："父王……"

面对对方阵营中那众多的圣战士，在临战时却将天枪交给了儿子阿里奥恩，他不清楚自己会面对什么吗？只是不要再使人民更加痛苦下去了，他是希望自己的战死能够使得和平的障碍彻底消除……看着阿里奥恩与阿尔特娜的青梅竹马，也许这也是一个化解悲剧宿命的机会吧。面对阿尔特娜的责问，龙王的态度却很奇怪，毕竟也曾经是十几年的父女呀！不要对我说他以为阿尔特娜被哥哥杀了，自己的儿子还不了解吗？"若是你的话、那些家伙也不会抱有憎恶之心……"，如果阿尔特娜真的死在哥哥手上，那就不止是憎恶，而是仇恨了，正因为料到阿里奥恩会采取那样的举动才会这样说的。只是世事无法尽如人意，到了最后，阿尔特娜还是只能孤单一人……

特拉班托·战死："多拉基亚啊……我所挚爱的大地啊……呜呃……"

想来这种武人的战死方式是特拉班托所特意选择的吧，比起利夫大仇得报的欣喜，特拉班托最后的言语却更使人感动（我就是看到这句话才改变了心目中的龙王形象）……龙王特拉班托是一个强大的敌人，同时也是一个值得尊敬的王者！

皇帝阿尔维斯

随着命运之门的那记法拉之炎，阿尔维斯的形象也算是定格了，野心家、只知道耍阴谋的红毛小子、称人之危夺人所爱的无耻之徒、为了权位不惜一切的小人，等等等等，大概能想到的都会加上，到了下部还有暴君、残虐、无道……反正是要打倒还要踩上一脚让他

永世不得翻身的彻头彻尾的恶人。但是，当赛瑞斯亲手打倒他之后，所听到的竟然是"要理解他人的伤悲"？！

阿尔维斯最初给我们的印象是神秘而深沉的，在王都的激烈权力斗争中，他似乎保持中立，唯一的弟弟去参加辛格尔德的部队也未表反对。在这表象的后面，是7岁便失去双亲的孤苦，是接受拜托照顾阿赛尔的亲情，是对自身暗黑神血统的厌弃……

暗黑司祭："阿尔维斯大人肯接受大司教的建议吗？"

曼菲罗伊："他不能不听话。他身上流着罗普特斯的血，如果那件事公开了，他会被捕，以暗黑神一族的身分被处以火刑。像他那样高傲的人能忍受那种事吗？"

这是他与曼菲罗伊接触的一个原因，此外当然还有因混乱现状而产生的理想，哦，或者说是野心。不可否认，知道母亲的事情使得他对巴哈拉王家有一种厌憎感，还有父亲的死亡与诅咒……

阿尔维斯："嗯……曼菲罗伊，我要说清楚，我根本没有重建罗普特帝国的打算。我承认你们罗普特教团的存在但不会将世界交给暗黑神，别忘了。就算我的血中流有罗普特一族的血，那也是为了人类而战的圣骑士麦拉之血。我身为炎之圣战士法拉与圣骑士麦拉之血的后继者，要将这个世界改造成没有差别，谁都可以自在生活的世界。虽然对不起辛格尔德，但也只好让他为此而牺牲了。"

曼菲罗伊："呵呵呵……那也是为了蒂娅多拉吧。阿尔维斯卿很害怕吧，如果你的妻子恢复记忆的话……"

阿尔维斯："不要再说下去了！曼菲罗伊！！我们是相爱的，已经没有任何人能阻碍！"

曼菲罗伊："……快点生小孩吧，一定能成为了不起的王吧……"

显然，阿尔维斯是以承认罗普特教团来换取对方的支持，同时凭手上的实力他也不愁对方能脱出他的控制。蒂娅多拉是辛格尔德的妻子他是知道的，是在爱上她之前还是之后呢？我们并不清楚，但是看上面一段以及他与辛格尔德的对话便知道，到了那时候他是知道的，才会不断阻止辛格尔德说出来……然而，他还不知道另外一件事，蒂娅多拉是他的妹妹，同母异父的妹妹！等到他知道却已经晚了……

尤莉娅："父皇……"

阿尔维斯："尤莉娅，我对不起你。你恨着我吧……原谅我。"

尤莉娅："怎么会！我从来憎恨过父皇，一次也没有。父皇是个温柔善良的人！"

阿尔维斯："我是个笨蛋，就连被曼菲罗伊利用了也不知道……而当我发现时，事态已经演变到我无力挽回的局面了。尤利乌斯是暗黑神罗普特斯的转生。他杀了我最爱的妻子……然后连你都……"

尤莉娅："那时、母后挤出最后的力量，使用传送术让我逃走。我因为那时受到的打击而失去记忆，之后被雷文先生所救……可是、母后被尤利乌斯哥哥……到了现在回想起来也依然很痛苦……"

试图放逐尤利乌斯却败在暗黑龙之下的阿尔维斯渐渐成为傀儡，相反的，罗普特教团却浮上台面，开始重建罗普特帝国。"世界被阿尔维斯卿统

一后，建立古兰贝尔帝国已十五年了。刚开始时并不算太糟，阿尔维斯皇帝用绝对的法治主义君临天下，虽然有点不自由，但日子过得仍算平和安稳。不过在这数年间，皇帝的做法一改前风，以力量支配、镇压人民，然后……是邪教的复活，罗普托教团的势力充斥在现今的世界上，连牺牲的仪式也复活了，为了进行罗普托神的复活祭，在世界各处狩猎小孩，对反抗的人一律逮捕、贬为奴隶或处以死刑，简直是想重建那个禁忌的罗普托帝国一样！”雷文的这段话现在终于可以理解了，

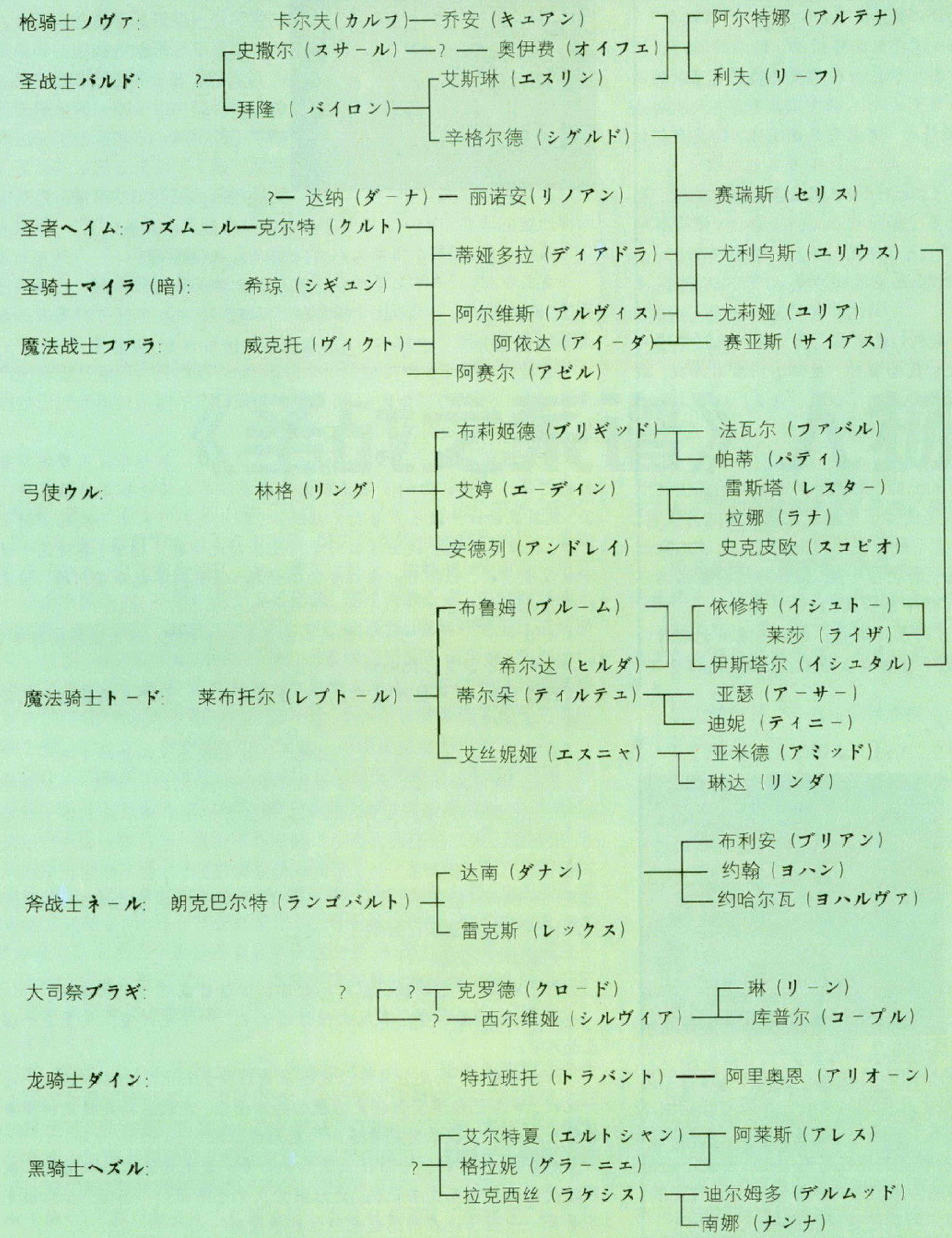
尤利乌斯：“看来父皇还搞不清楚状况的样子……您年纪也不小了，也差不多考虑一下引退的事如何？还是说您想要再次放逐我吗？”

阿尔维斯：“不……我知道反抗你也没有用，我不会再说什么了……”

尤利乌斯：“那么就别在这里晃来晃去，回自己的城去吧，父皇应该是身负守护席亚菲城之重任的啊！”

一代枭雄的如此下场让人恻然，只是阿尔维斯的枭雄也不是白叫的，既然明白了尤利乌斯的身份，当然也会筹划相应的对策。把圣剑给赛瑞斯，杀手锏ナーガ圣书藏到自己的韦多玛城，然后借机把钥匙サークレット交给尤莉娅等等。他的伤悲在赛瑞斯的圣剑下结束了，只是我们了解这点却要到整个游戏的结束——炎之纹章——似乎总是与悲伤的宿命相连……

圣战之系谱血统图



剑圣オード: ? ─┬─ 玛那南（マナナン）─┬─ 玛利克尔（マリクル） ── 夏南（シャナン）
　　　　　　　　│　　　　　　　　　　　　└─ 艾拉（アイラ） ─┬─ 拉可秀（ラクチェ）
　　　　　　　　│　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　└─ 斯卡撒哈（スカサハ）
　　　　　　　　├─ ? ── 霍林（ホリン）
　　　　　　　　└─ ? ── 迦尔扎斯（ガルザス） ── 玛丽塔（マリータ）

风使セティ: ? ─┬─ ?
　　　　　　　　│　萝娜（ラーナ）─┬─ 雷文（レヴィン）─┬─ 赛迪（セティ）
　　　　　　　　│　　　　　　　　　　　　菲莉（フェリー）─┘└─ 菲（フィー）
　　　　　　　　├─ 达卡（ダッカー）
　　　　　　　　└─ 麦欧斯（マイオス）

《圣战之系谱》评价篇

火炎纹章——圣战之系谱？
机种：SFC？
1996年5月14日发卖？
售价：7500日元？
容量：32MROM+64K SRAM？
评价：火焰系列游戏中最被人所称赞的一部，把SFC的机能发挥到了极限，也因此被称为SFC最经典的游戏.其宏大的场面，壮丽的战争，精彩的剧情，完美的人设甚至压倒许多PS游戏.

毫无疑问，"系谱"是"FE系列"最为大众接受的一部，与QUEST的《Tactics Ogre》(《奥加策略》，港译《皇家骑士团2》，简写为"TO")并称为S·RPG游戏的顶峰！在它发售的1996年，国内的游戏机房甚至是十几台机器同时在玩"系谱"，而且很多人甚至是一玩好几年！在日本国内的评价也极高，1996年度的SFC作品评比中，系谱仅次于《DQ6》而位居第二，而这个还要考虑到《DQ》的日本国民RPG的地位，如果现在综合评论SFC的优秀作品，相信没有几个人会把《DQ Ⅵ》放在系谱之上的……即使到了今天，随便去搜索一下，都能找到数以百计的专题网站，人气度可见一斑。

从发售到现在也已经5年了，可是在经过无数游戏的洗礼后，"系谱"依然那么光亮耀眼。经典中的经典，名作中的名作，这样的评价并不为过，很多今天才第一次接触他的新手，也同样很快沉浸在这个世界中，为之欣喜、为之伤悲。到底是什么样的魅力使得一代又一代玩家对之推崇倍至呢？

放下那众多特色鲜明的人物和波澜壮阔的剧情暂且不提，先来谈谈游戏的音乐。举个简单例子，第六章"光之继承者"开头，斯克撒哈探听到敌人进攻的消息回提尔那诺古报告，此时的音乐一变而为急骤，将那种山雨欲来的气氛烘托得恰到好处。第五章"命运之门"结尾时的音乐更是经典，从与艾塔交谈时的神秘、凯旋时的庄严，到阿尔维斯翻脸时的骤变、见到蒂娅多拉的幽远，再到屠场的激烈、全灭后的感伤，几分钟里的6首音乐无不让人印象深刻，回味悠长，更重要的是与剧情已是浑为一体……正如作者辻横由佳小姐所言，游戏音乐要的是与剧情的和谐而不是喧宾夺主，系谱正有力地证明了这一点。其他例子多不胜数，如斗技场中的喧闹与紧张，与皇帝阿尔维斯对战时的压迫感，那流动的音符时时在拨动着我们的心弦……

画面方面同样出众，一反前几作的惯例，"系谱"采用了大幅的地图来表现那壮丽的战争场景，使得看到的人们无不眼前一亮！而在这样的地图上，每个人的动作仍然表现得一丝不苟。我们能看出他们在回避，在用盾牌防御，在吟唱魔法，在欢快地舞蹈。精心绘制的战斗画面则更让人舍不得关闭，那动作的流畅与真实看上去真是一种享受！特别是各种特技和必杀，飞龙的高空俯冲、天马的一击远扬、王子的剑版龙虎乱舞(^^b)，盗贼的背后偷袭，无不赏心悦目。至于那最夸张的剑圣，必杀种类多多，战斗时就见她如穿花蝴蝶、流星连闪，对手已是晕头转向，摸不着南北……看得我是眼花缭乱，还特意留了个拉可秀拿细剑24剑砍暗黑龙的记录，时不时拿出来爽一下。

然而这些都还只是表面现象，能够让人玩几遍甚至几年还有更深层的因素。一流的操作感，贴心的设计，使得我们玩的时候从来没有发现这方面有什么阻碍，惟一遗憾的是太体贴了，那个START键跳过对话的设定想来是让很多人错过那经典的剧情了……一些小的地方的设定变化带来了更大的自由度，例如增加能力的饰品变得不是使用而是装备了，这样就可以根据需要来给合适的人，虽然要受到奸商的剥削；而武器的修理则不需要特殊装备，不至于像其他作品那样拿到好武器却舍不得使用，虽然因此难度有所降低，不过感觉却好得多。

作为"系谱"最有创意的部分，当数恋爱系统，当看到自己军中那相互爱慕的一对对最终能够互结连理，而这却是自己一手撮合的，感觉当然不同。即使是在命运之门的死斗，也因为还有继承者，还有希望而稍感一丝欣慰。而就游戏本身而言，这种设定使得上下部连接紧密，过渡自然，而对后代的多种影响更使得玩家可以多次选择而乐此不疲。系谱是公认的高耐玩性的游戏，恋爱系统在其中便占了主要原因，因为不同的选择也使得后代的难度和攻略方法大相径庭。例如雷文一般是和菲莉结婚的，可是如果和迪尔蒂结婚的话，就可以在第六章便获得"圣风"，活跃程度大幅上升；有无"见切"则直接关系到法瓦尔是否能在最后对抗暗之龙；有些特殊武器还是利用特定的结婚来得到，如勇者之弓、救援杖、魔防剑等等，甚至使用全替代人物也有对应的事件和对话，选择更加自由和多样。同时恋爱系统还关系到我方人物最后的去向和归宿，使得玩游戏的时候有着更多的自己参与的感觉……

恋爱系统带给我们的不仅是游戏中的自由度，更多的是在培养他们之间的感情时也同样在我们心中滋生着情感。换言之，我们已经不是一个旁观者，而是同样置身于其中的世界，游戏中的人物也不再是表演者或者我们手上的木偶，而是走进了我们的心中。我们会为了玛妮雅的战死而愤怒，会为阿莱斯对辛格尔德的谅解而欣慰，会为尤莉娅的无奈而心痛，会为帕蒂做的便当而会心一笑……更多的时候，那些对话使得我们了解了一个个人物的内心，在不知不觉中理解并接受了他们。

作为战棋游戏所必备的战略性在本作同样是充分展现了的，大兵团作战方式更需要对全局的把握。尤其是在考虑评价的时候，等级与回合数的矛盾使得我们要精心计算，不想多添战败数的话就得对敌人的行动方式、移动范围、攻击效果、地形特点做彻底的了解。同时应付几个战场时人物的支援与协调、大范围行军时的任务分配，一切都在考验着你的指挥能力。想高枕无忧？没有那样容易！

然而，我最欣赏"系谱"的还不是以上这些，而是它的平衡性。往大的说，是音乐、画面、剧情、系统等的平衡，往小的说，是职业、人物、武器、特技等等的平衡。我之所以推举系谱为超任最佳游戏正是为此，虽然也有游戏在某些方面比他更强，但是综合而言，却还是系谱更胜一筹！而且我们可以看出，这是游戏设计者有心的追求，例如demo演示中吟游诗人使用"圣风フォルセティ"的画面，从地图上看明显是第七章穿越沙漠，而实际游戏中赛迪是到下一场才出现而且已经转职为贤者。这一方面是为了避免"圣风フォルセティ"的过早入手而使得与雷神之锤的战斗无难度可言，另外一方面也限制了赛迪的强度。再举个简单例子，序章刚开始的那两个骑士，阿力克以速度见长，而诺伊斯则是以力量著称，两人的特技也是与之相对应的，而人设方面也是一个偏重于防守，一个偏重于进攻。又如职业上的设定，首

先采用了上下限的方式来区分各自的特点，使得不再像前作那样练满了（或者用加能力的道具加满了）大家就都一样了，继而引入职业技概念对某些职业进行强化。大体而言，步兵的高上限低移动力和骑兵的低上限高移动力壁垒分明，加上再移动设定的平衡，使得在游戏中的作用是各有千秋。而实际战斗中的情形则是各方面的综合考虑，如二代主角赛瑞斯，特技差，职业上限也是属于最低的级别，可是实际使用中却并不困难，这是由于他超高的成长率和3星指挥；职业与数据都无懈可击的皇帝阿尔维斯，却因为无追击特技而威力大减，只有4的幸运也隐约透露出一丝凄凉……攻防无敌的阿尔特娜加入后却要以较低的魔防来面对众多的魔法师，数据加得可怕的光之龙ナーガ拿到了游戏也差不多结束了……

很奇怪的是，关于系谱难度的评价有截然相反的两种意见：太难和太容易。我曾就这和几位好友争论过，却难以达成一致意见。说它容易，那是因为我方后来的人物的能力过强，百人斩武器威力无比，敌人可以说是不堪一击……说他难，那是因为剧情复杂，人物繁多，难以上手，评价更是难以兼顾。其实一般来说，初次玩的时候会感觉比较麻烦，只能按部就班，等有了经验后就会觉得应用自如，想怎么打都可以。这里我要说的是，百人斩的设定是我惟一反感的，原因很简单，光武器的必杀率就有50%，是否为百人斩区别极大，更使得一些人专心去杀人练剑，打破了原有的武器及战略的平衡……如果你要难度，尝试无百人斩、聪明模式下的5A评价吧！这时候的"系谱"不再是一心冲杀就可以完成的了。

下面要谈的是人物和剧情，不过"系谱"的确也够复杂的，为了能够使得大家有些头绪，在这里附上"系谱"的血统图。（见112页）

圣战之系谱补遗篇

说起来"系谱"发售到现在已经有五年多了，大家一定都玩得滚瓜烂熟，可是由于国内玩家的条件限制，大多数只能从杂志上的攻略来了解这部作品，有些隐藏得比较深的东西就未必知道了，这里就来补充一些必要而不常见的知识。

隐藏物品

a.魔防剑

如果一代的舞娘西尔维娅不结婚或者在战斗中死亡的话，下部第七章"穿越沙漠"中出现的舞娘是替代人物蕾利阿（レイリア），让她去访问利夫所在的レンスター城左下的村庄可得到魔防剑（バリアの剑），装备后MDF+7。

b.混乱杖

同样要求一代的舞娘西尔维娅不结婚或者在战斗中死亡，那么下部第九章"为谁而战"中登场的替代司祭夏尔罗（シャルロー）可说得其养父汉尼拔将军，占领下一个城之后与汉尼拔将军相邻待机，便会发生情节，从而得到混乱之杖（バサークの杖）！

c.生命之腕轮

生命之腕轮在游戏中是可以得到两个的，其中一个是上部战利品，另外一个得到途径则比较复杂。在下部第十章"光与暗"中，让赛瑞斯用圣剑打倒皇帝阿尔维斯，然后去得到圣剑的司祭右边，靠海边突出的空地处待机，就会见到自己逝去的父母……一段感人的情节之后，获得第二个生命之腕轮。

隐藏设定

a.游戏评价

在通关后，大家会看到长长的结局，在出现Fin之后按A键，开始显示个人战绩记录，最后会给出评价，分为战斗评价、生存评价、攻略评价、经验评价和综合评价，以5个A为最高级别。

那么系统是如何判断的呢？具体如下：

1.攻略评价

使用回合数越少评价越高，如果有一个自己的城被占领则下降一级！具体为400回合之内为A，600之内为B，800之内为C，1000之内为D，超过1000回合为E。

2.经验评价

全体升级次数之和在982次以上为A，730以上为B，478以上为C，218以上为D，小于218为E。注意全体到30级一共是1165，那么要得到A级……每个人26级都会差5级呢！

3.生存评价

全部同伴收齐而且全员生存为A，死亡一个降一级。

4.战斗评价

全员战败数之和3以内为A，10以内为B，19以内为C，30以内为D，超过30为E。

至于胜败引用一段最后のシ者的话：

"何谓胜败呢？简单的说，就是杀死一个人算一胜，被杀死一次算一败，斗技场不算胜败！

肯定有人会问：我操纵的人没死啊，再说真的死了哪里还能看到败绩？对！每个角色都没有真的死，都好好的活到了最后！但他们又确实"死过"，只不过大家都用S/L大法把他们救活了。所以首先我要先讲述一下这个游戏变态的记忆设定：

在这个游戏中，记忆形态分为两种：1、每一章开始时的记录。2、战斗中每回合最初的记录。其中第一种记录是不管怎样都不会变的，但第二种记录却会自动记录你的"战败"次数！也就是说，当你的人在游戏中"被杀"的时候，系统就会把败绩自动记录在除第一种记录外的所有记录上！（当玩家下指令时一旦参加"会败"的战斗，就算没打完就RESET也难逃一败！）原则上，要想消去败绩只有读取第一种记录整章重玩或读取其他没有败绩的记忆文件……虽然说模拟器的暂存暂取也可以，但是考虑原本为卡带的记录模式，实际上真正的战斗评价A应该是只能读取每章开始的记录来保证没有败绩！

这种计算方法看起来实在是变态，但其实挑战战斗评价时就相当于玩"776"！如果这样想的话，是完全可以接受这种设定的！"

另外，我们经常还听到另外一种观点：当一回合中，你一名成员伤敌的HP小于自己被伤的HP就判战败一次，经实验证明，这种说法是完全错误的！

5.综合评价

以上四项评价至少3A+1B，综合评价才会为A，只要有2个B就会降为B……

如果你能拿到综合评价A，那么在Fin出现之前，还可以看到如下的一些画面，还有几句意味深长的话。

b.聪明模式

通关看完评价之后，按RESET键或者SECLET+START+L+R复位，再开始游戏就会发现在config（コンフィグ）选项中多了一项选择てきのあたまのよさ（见下图），其中第一项为普通，第二项为聪明，敌人的AI会大幅提升！

c.三角攻击

从"纹章"一代就开始有的三角攻击（トライアングルアタック）设定在本作仍然是存在的，可是不少玩家却从来没有看到，因为飞马三姐妹变成敌方的了（哭）。而且三角攻击是要求三人同时和一敌人相邻（见附图），而天马11格的移动力使得她们打完了就跑得远远的，再加上手持可间接攻击的大地之剑，看到的概率的确很小。另外，第七、八章出现的魔导师三姐妹也是会三角攻击的，同样少见的原因除了共同的喜欢间接攻击之外，还由于她们的移动力太低了，一般是还没有凑到一起就被各个击破了……

5A的评价！

出现了新选项的配置截图

三角攻击！

d.demo

相信大家看到评价处的clear-01等字样会觉得奇怪，难道通关次数不同会有不同吗？的确会有不同，通关后除了多出高AI的选项外，片头的demo演示画面也发生了变化，由默认杂兵的对战变成了游戏中我方角色的相关内容。既然如此，那么一共有多少种呢？答案是——每次通关都会出现两幕新的战斗场面，15次通关累计有30种之多，同时这些战斗也会透露一些游戏情节中的一些小秘密呢！例如下面给出的就是12次通关后的demo，含义深远哦！

第五章"巴哈拉之战"中的雷文，败亡于曼菲罗伊手下后，**フォルセティ**使用圣杖将他复活。这里显示的就是加贺先生在后来接受访谈时所说的：

"雷文原本是应死的命运，但经由与龙族的关联（其实在"达纳岩的奇迹"中降临、名为神的存在就是龙族）而得以复生。在那时由於与龙族定下了某个'誓约'——就是塞尔特神话中的'誓约'，雷文才得以以雷文的身份继续活下去。因此、当然後半的雷文和前半的雷文基本上是同一人物没有错。只是、他的一部分交给了佛尔赛提……。而当那场圣战结束的阶段时，其实佛尔赛提已经离开了，但不知是否因为'誓约'仍在，雷文必须维持著雷文的原样活下去才行，他无法得回原本的存在，不能够重返西伦西亚的王位。"

特技资料

特技是"系谱"引入的新系统，受到极大欢迎，并在续作中不断得到改进。本作的特技种类多样，作用与发动条件也是各不相同，虽说以前的杂志中也曾有所提及，可是大多有些错误之处，故此特意制作特技列表，以免错误的结果继续流传。请参看后面的特技表。

基本公式

众所周知，"《FE》系列"的战斗都是由严格的公式来控制的，无论是命中、伤害还是各种特技、必杀的效果，乃至恋爱结婚，背后都有着简洁而明确的计算公式。了解这些使得我们对游戏的认识更加深入了一步，当然也就不会出现LUK+1、回避+3之类的错误观点，这里就给出一些常用的。

1.命中

命中值=SKL × 2+武器命中

回避值=SPD × 2+LUK-武器重量 × 2

实际命中率=己命中值-敌回避值+支援效果

支援效果有以下几个方面：

a.地形效果

b.魅力特技，三格内同伴命中、回避10%上升，注意不包括自身。

c.主角的指挥结界，三格内同伴命中、回避10 ×（星数-1）%上升，也包括自身呢！

d.恋爱关系，三格内对象命中、回避10%上升。

e.祈祷特技，实际回避率=回避率+（11-HP）× 10%，HP小于11时有效。

f.武器相克，克制时命中率+20%，具体是剑>斧>枪>剑，风>雷>火>风，光>暗>风、雷、火。

2.伤害

攻击力=STR+武器威力

伤害值=己攻击力-敌防御力（物理攻击时为DEF，魔法攻击时为MDF，对应的，此时攻击力中的STR替换为MGC）

必杀时的伤害值=己攻击力 × 2-敌防御力

月光剑的伤害值=己攻击力

必杀和月光剑同时发动时的伤害值=己攻击力 × 2

3.经验值

打中敌人时的经验值=敌LV-己LV+10

打死敌人时的经验值=（敌LV-己LV）× 2+30

4.必杀

除了必杀特技外还有两个因素会影响必杀的出现和发动，其一是百人斩，其二是协力技。杀人数≥50时武器会附加必杀效果，发动率是（杀人数-50+SKL）%。而协力技有两种，恋人间的心心相印和兄妹（或者姐弟）间的手足情深，这会附加20%的必杀发动率。顺便说一句，有人说这个每章只能发一次，其实不是的，甚至连发都可能！

流言

1.千人斩

据说成了百人斩之后虽然星数不再增加，但是杀人数仍然在计算，达到一千会有质的变化！不过这显然是错误的，因为游戏中斩数对应的只是一个16bit的数，也就是不会超过255……

2.见切的作用

见切的作用只是降低对方的必杀等特技的发动率？不，是让对方完全不会发动，甚至战斗中根本就不会进行必杀的判定。

3.流星和月光

流星剑中可以发月光剑吗？"776"中倒是可以的，"系谱"就……残念！

4.艾拉的替代

早期的攻略上曾经说如果不收艾拉的话后来会有其他同伴加入？答案是没有！如果你相信了（不会吧！），那么还是load吧……

恋爱

1.恋爱度

在占卜屋可以了解恋爱度的大致情况，其中"谁也不关心"表示恋爱度是0～200；"感兴趣"表示200～400；"喜欢"表示400～700；"爱"表示700～1000；到了1000便是结婚了。而各人间恋爱度的初始值也是不一样的，一般说来较后加入的较高，以免他们来不及。至于每回合的增加值也是各不相同的，但是只要两人相邻，那么每回合就会增加10，值得注意的是这些都要求是在每章的前50回合，之后便不再变化。一般情形下还是剧情对话增加得比较多，如菲莉和雷文的初始值是420，第四章的对话+580，说完就结婚了……

作为一个特例或者bug，大家都知道下部赛瑞斯和尤莉娅见面恋爱度就是980，可是每回合下降10，所以永远也无法结合。不过现在这个"永远"要打上问号了，因为在终章让他们站在一起会增加恋爱度（尤莉娅是敌人时）！因此在某次记录中……

2.遗传

结婚的好处不少呢，可以加命中、回避，有必杀，上部的婚姻还会使得我们在下部有更强力的成员。那么父母的哪些会对孩子有影响呢？

a.血统

结婚使得子女可以继承父母的血统，这会提高子女的武器级别，使用更强力的武器甚至圣兵器。有旁系血统的话，可使某种武器的级别提升一级，最多到A；而有直系血统的话则只要能够使用对应武器就是星级！举个简单例子，如果让菲莉和大司祭克劳德结婚，那么女儿菲转职后杖的级别不是C而是B，而儿子赛迪的杖的级别则由B变为星级！

同时圣战士的血统还有提升成长率的效果，多重血统会一起加算，这就是为什么我们觉得子代的成长率比亲代高得多的原因。

b.特技

亲代的个人特技会传给子代，但是注意三种剑技只能传给可用剑的步兵。此外注意特技分为个人技和职业技，而后者是无法遗传的，如霍林和乱

姆卡的追击、迪尔蒂转职后的连续，这些是无法传给子代的。比方说让扎姆卡和艾婷结婚，那么子女都不会追击的。

c.成长率

父母的成长率也同样会对子女造成影响，孩子的成长率＝同性亲人成长率＋异性亲人成长率÷2＋血统。从这个公式来看，一般来说，子代的成长是亲代的1.5倍左右！

d.初始数值

亲代的数据同样会决定子代出现时的能力，由于计算公式比较复杂，我这里就不写了，总之，亲代的数据越高，子代的初始数据也就越高！如果父母的数据都已经确定了的话，子女的数据也相应确定，不过LUK则在一定基数上会发生变化。

e.道具

只有结婚才能将亲代得到的强力武器和饰品传下去，使得战斗变得更轻松。需要注意的是必须是子代出现时能够使用的武器才能传的，否则如斧头类的就全部遗传不了，还不如卖了换钱，子代出来身边也宽裕一些。不过星级武器即使无法使用也是会传的，比如让艾婷和克劳德结婚的话圣杖就会传给儿子雷斯塔，当然，想使用就……

如果手上的东西太多，也可以放在寄存处，后来也是能拿到的。还有一个值得注意的地方，游戏中有两对是父亲传女儿，母亲传儿子的，也就是布莉姬德和艾斯琳的子女，此时的道具继承要考虑清楚。

3.简略建议

相信一般的玩家初次玩都是按照攻略介绍的基本配对方法来进行的，其实选择余地大得很，同时也看各人的攻略方法，下面就来说一下我的建议：

a.评价重视

这种玩法的基本想法就是重视使用回合数和成长率，对于前者就要求尽量选择有对话等比较容易结合的，否则会为了亲代的婚姻花费不少不必要的时间。后者则是在缺少时间升级和练武器时的保障。

艾婷←→阿赛尔或者克劳德，为了能够在亲代就得到救援之杖（レスキューの杖），这也是减少回合数的最有效方法之一。

艾拉←→雷克斯或者霍林，看后代的使用频率而定。

拉格西丝←→拜奥沃夫或者阿力克，因为要追击特技，同时考虑结婚的时间。

西尔维娅←→雷克斯或者迪奥，两者都是为了舞娘能够顺利升级……

菲莉←→雷文，保证后代的必要强度。

布莉姬德←→扎姆卡，从时间和特技考虑。

迪尔蒂←→阿赛尔或者雷文，有魔法血统的屈指可数……

b.能力重视

这种玩法的想法是不管评价，只在乎子代人物能力，这样选择余地会更大一些。

艾婷←→米迪尔，为了取得勇者之弓并且子代还有一定的战斗力。

艾拉←→诺伊斯、霍林、扎姆卡，与诺伊斯搭配会出现与流星剑的最佳配合，而霍林在成长率方面更有优势，同时月光剑也有自己的特色；至于选择扎姆卡则是用百人斩来替代诺伊斯的必杀，同时对斯卡撒哈的特技进行强化。

拉格西丝←→菲恩或者拜奥沃夫，除了为了追击特技外，776中不明的设定也是其中的一个因素……

西尔维娅←→霍林或者不结婚，前者会出现可以拿勇者剑的舞娘，号称圣战史上最强舞娘（-_-b），后者则可以得到隐藏武器魔防剑和混乱杖，同时替代舞娘的支援特技也很好用。

菲莉←→克劳德，这样子代的成长率非常高，菲可以使用B级杖，同时赛迪也能够继承圣杖。

布莉姬德←→霍林、迪奥、阿力克、扎姆卡，前两个是为了强化女儿，阿力克是为了有见切对抗暗黑龙，扎姆卡则是标准选择。

迪尔蒂←→雷文，可以尽早得到圣风，同时子女的强度都会大幅度提高。

文章就写到这里，如果大家希望了解得更深入或者交流想法的话，欢迎访问我们的“火炎纹章”专题站——火花天龙剑！

圣战之系谱·特技表

说明：1.攻速（攻击速度）＝自身速度－武器重量
2.怒与必杀不会同时发动
3.MHP＝Max HP＝最大HP

中文名称	图	日文名称	发动因素及概率	效果
见切		みきり	–	对手特殊剑技（太阳、月光、流星剑）及必杀、怒无法发动，武器特效及百人斩无效化
太阳剑		たいよう剑	技%	将造成对手的伤害转化为自己的HP回复
月光剑		げっこう剑	技%	无视对手物理防御的攻击
流星剑		りゅうせい剑	技%	五连击
必杀		ひっさつ	技%	攻击力加倍
怒		いかり	现有HP 小于（MHP/2）+1	攻击力加倍
追击		ついげき	自身攻击速度高于对手攻击速度	主动攻击时：对方反击后可进行再攻击 受到攻击后反击时：反击后进行再反击
连续		れんぞく	（己攻速－敌攻速＋20）%	连续发动两次攻击
突击		とつげき	（己攻速－敌攻速＋MHP/2）%	且HP＞24　双方攻击反击结束后，战斗继续一回合（但突击发动后可以再次发动突击）
埋伏		まちぶせ	现有HP 小于（MHP/2）	受到攻击时，在敌人出手前发动先制攻击
大盾		おおたて	自身等级（レベル）%	完全防御对手的物理或魔法攻击
祈祷		いのり	现有HP减少到10以下	（斗技场与黑暗魔法造成hp=1不算）当前回合实际回避率＝回避率＋（11－当前hp）*10%
盗窃		ぬすむ	–	直接或间接攻击的同时，盗窃敌人的金钱
舞蹈		おどる	–	使得相邻的我方已行动过的角色可再次行动（最多4人）
魅力（Charisma）		カリスマ	–	三格内同伴角色命中，回避各上升10%
精英(Elite)		エリ　ト	–	获得经验值加倍（一次获得经验值不超过100））
值切		ねぎり	–	购买和修理物品时半价
回复（live）		ライブ	–	每回合回复5–10HP　（敌方角色专用）

周边

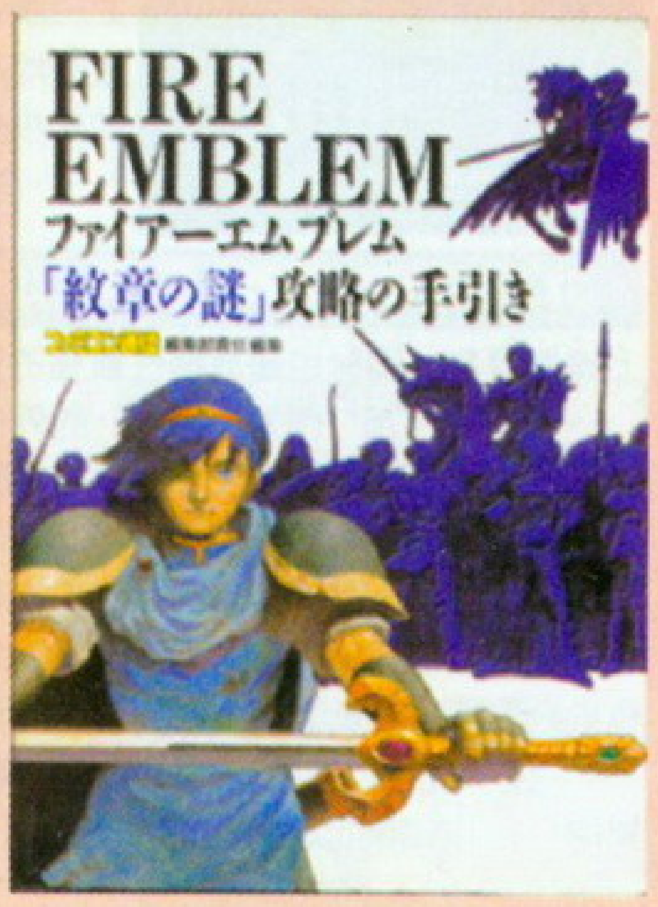
攻略本

Fire Emblem ·纹章之谜
エイブ 小学馆
1994/02/20

Fire Emblem 纹章之谜 攻略
Guide-Book T2 出版
1994/03/10

Fire Emblem 纹章之谜
讲谈社
1994/03/18

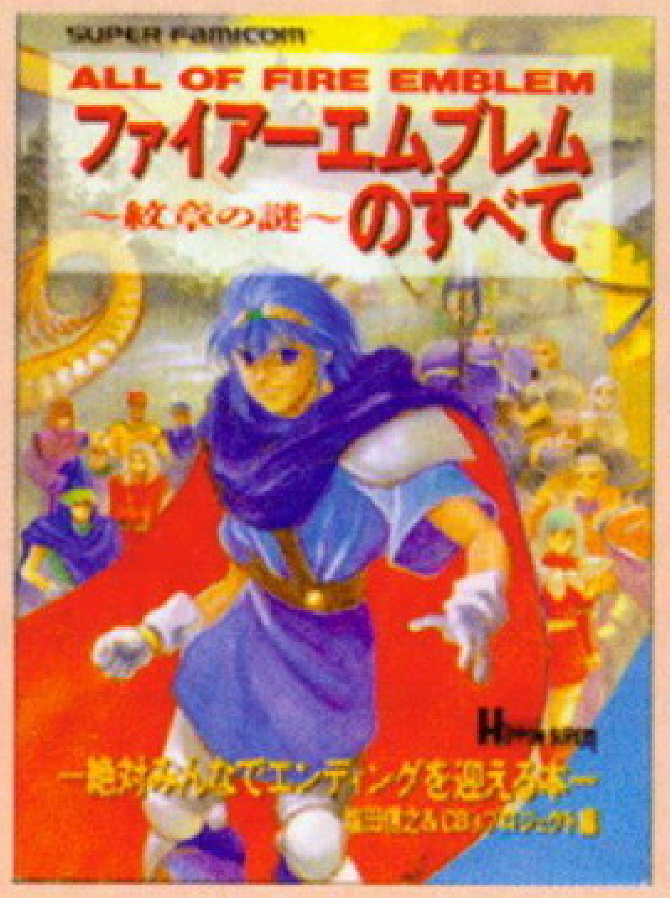
Fire Emblem ·纹章之谜 Professional
エイブ 小学馆
1994/03/24



Fire Emblem 纹章之谜 必胜攻略法
双叶社
1994/03/25

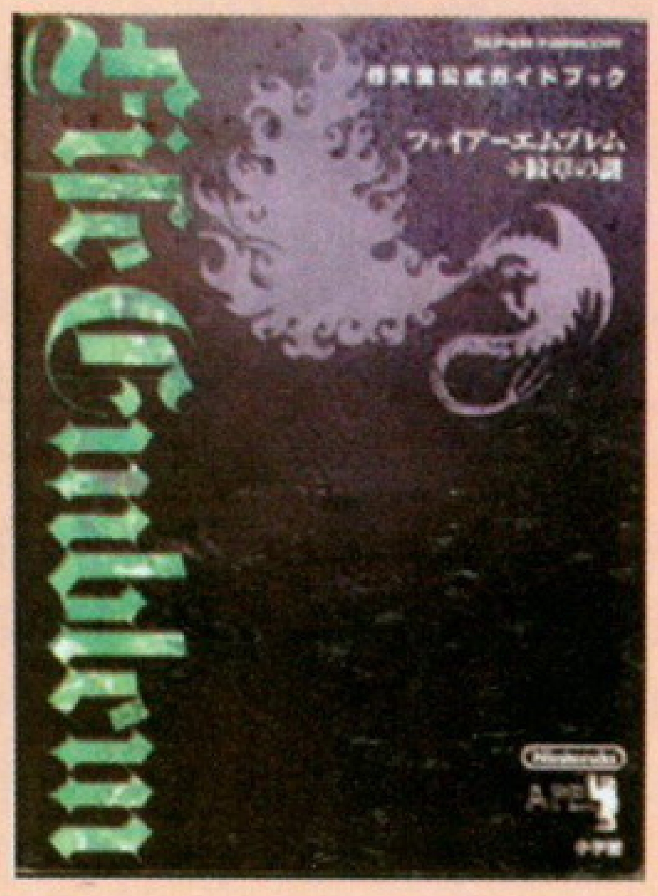
Fire Emblem～纹章之谜～のすべて
宝岛社
1994/03/28

Fire Emblem 纹章之谜Super-Guide
ソフトバンク
1994/04/21

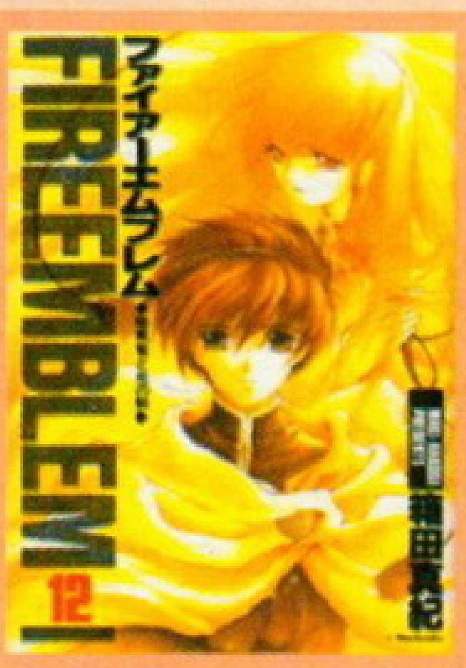


Fire Emblem（纹章之谜）
劲文社
1994/04/28

Fire Emblem（纹章之谜）攻略の手引き
アスペクト
1994/05/20



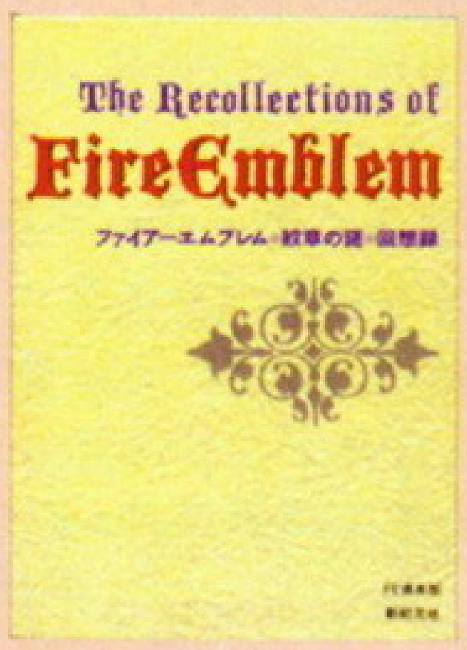
Fire Emblem（纹章之谜）回想录
新纪元社
1994/07/26



漫画

国内能见到火焰漫画的只有以前箱田真纪所画的以暗黑龙与光之剑剧情为蓝本的漫画，当时翻译为《炎龙骑士团》。

还有一些不同作者画的漫画，只不过国内没有出现过。



Fire Emblem を一生しむ本
劲文社
1994/08/19
EMCYCLOPEDIA

FIRE EMBLEM
－ファイアーエムブレム百科－
小学馆
这是暗黑龙与光之剑内容的

音乐 CD 等

ファイア エムブレム 旅立ちの章
（电击ＣＤ文库ベストゲ ムセレクション）メディアワ クス

ファイアーエムブレム 暗黑龙と光の剑 约束の土地へ
（Ｇファンタジーコミックｃｄコレクション）／箱田真纪
エニックス

ファイアーエムブレム 暗黑龙と光の剑 VOL.2 炎の纹章
（ＧファンタジーコミックＣＤコレクション）／箱田真纪 エニックス

ファイアーエムブレム 暗黑龙と光の剑 VOL.3 风の轨迹
（ＧファンタジーコミックＣＤコレクション）／箱田真纪 エニックス

ファイアーエムブレム 暗黑龙と光の剑 VOL.4 魔道の圣域
（ＧファンタジーコミックＣＤコレクション）／箱田真纪 エニックス

火炎纹章——多拉基亚776

评价：火焰系列游戏中在SFC上的最后一部，也被称为SFC上的最后大作。其剧情为“系谱”的外传，游戏较之“系谱”有许多改进的地方，深受好评。但是实际上在广大玩家心中……却是有褒有贬的两极分化……

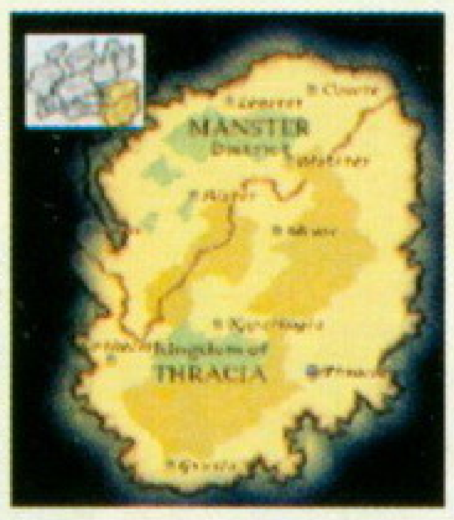
首先想说两句，“776”是部很有争议的作品，玩家对它的评价有褒有贬。贬的人，主要理由是因为剧情，系统比起“系谱”来差了很多；而褒的人，理由就是“776”是史上难度最高，同时也是战略性最强的游戏。我个人很喜欢“776”，只能说些客观的意见了：

机种：SFC
发售日：NP版（自行写ROM于空白卡带内）　1999年9月1日
预约Pre Write版、预约DX版　1999年8月28日
卡带版　2000年1月21日
售价：NP版2500日元　卡带版5200日元　Pre Write版6000日元　DX版9800日元
（后两个预约版均附有很不错的赠品，当然料越高东西越好）
容量：32MROM+64KSRAM

首先“776”作为“系谱”的外传，内容已经被定死了，剧情想要有什么超越“系谱”的大突破本身就已经不可能了。如果说“系谱”是一部气势磅礴的壮大史诗，一杯香浓的咖啡，那么“776”就是夹杂在大史诗中的一段短诗，加在咖啡里的调味品……让人读了意犹未尽。而系统呢？纵观各代纹章，只有“系谱”的系统是个例外。只不过因为“系谱”太出名太好玩太耐玩了，反而使大家有了纹章 = “系谱”这一误解。纹章在最初，是被制作人加贺昭三与玩家定位为高难度高战略性的SRPG。然而在难度与战略性相对都很低的“系谱”出现后，带来的是无数玩家的赞扬与褒美——加上“系谱”本身是“未完成品”……这一切，加贺都无法满意……说实话，我倒是很感谢加贺先生，是他再次把“纹章”推回到难度最高！战略性也可以说是纹章史上最丰富多彩的——各种方式的打法战术都在“776”中体现得淋漓尽致。相比之下，只有野外攻城战的“系谱”在这方面就逊色不少……如果大家有机会再好好的玩上“776”一次，我相信，那种喜爱的感觉是绝对与“系谱”不同的……

注：“776”相关的游戏简介、周边等原始资料大部分来自日本网站“茶亭”与“776”官方站。翻译者是狼组的ordersai（顺便说一句，由狼组翻译的多拉基亚“776”完美汉化版即将推出，敬请期待！）。感谢他以及各位火花成员、还有网友雷文、暗夜弥撒与斧男雷克斯的大力协助！！

游戏简介



《火炎之纹章～多拉基亚776》是一个幻想类S·RPG游戏（以下简称776）。

故事和其前作《火炎之纹章～圣战系谱》相同，都是发生在ユグドラル大陆之中。但不同的是，它主要的焦点集中于大陆的一部分——整个多拉基亚半岛的战乱。

带领着以兰斯塔（レンスター）王子利夫（リーフ）为首的军队，将越过一个接一个发生的纷乱战火。

随着游戏的进行，我方的战士们会不断积累经验，最终会成长为一个个优秀的战士。与他们的成长同喜同忧；和他们一起踏寻波澜万丈的动人故事；享受如何利用战术来对付敌人的乐趣……这一切都看您如何玩这个游戏。

与前作圣战之系谱相比追加了全新的系统，使游戏乐趣UP！UP！UP！《火炎之纹章776》将会给大家带来新的乐趣……

时代背景

被后人称为“混浊迷茫时代”的尤古多拉尔（ユグドラル）大陆统一战争的初期，多拉基亚半岛的小国兰斯塔里出现了一位英雄。他就是继承圣战士诺瓦（ノヴァ）之血的王子——乔安（キュアン）。

古朗（グラン）历761年，古朗贝尔（グランベル）王国席菲亚（シアルフィ）的公子辛格尔德（シグルド）由于宫廷内部的争权夺势、以及隐藏在这些争斗背后的罗普特（ロプト）教团的阴谋，而被蒙上了叛徒的污名。在大兵围剿下，公子辛格尔德军在伊多（イード）沙漠被完全孤立。

乔安王子为了援救在困境中苦苦支撑的朋友，因而率领部队向伊多进军。行军途中受到了背后多拉基亚军的偷袭，王子和他的枪骑士部队全军覆没。

这场悲剧被后人称作为“伊多沙漠的虐杀”。战斗中，兰斯塔王国的希望——乔安王子和他的爱妻一起失去了年轻的生命。

由于王子夫妻的战死，兰斯塔的国力大大削弱。同时皇帝阿尔维斯（アルヴィス）在统一古朗贝尔后称帝。这两次事件直接导致了多拉基亚地方的势力图的激剧变化。

南多拉基亚王多拉班特（トラバント）的生平愿望就是能够统一这个半岛。因此他牢牢抓住这个机会，发动了侵略战争，不久之后即征服了北部诸国。

但是几乎就在同一时刻，古朗贝尔帝国军开始大举进攻多拉基亚。多拉班特王在梅尔根（メルゲン）谷的战役中一败涂地，不得不收起野心向南败退而去。

另一方面，兰斯塔王家的生存者、乔安王子的遗儿利夫在兰斯塔被攻陷的时候，被骑士菲恩抱在怀中，和少数几个随从一起九死一生地成功逃离了虎口。

之后利夫他们途径阿鲁斯塔（アルスター）、塔拉（ターラ）等等都市，在多拉基各地辗转周旋，躲避帝国的追踪，最后来到了东海岸的小小开拓村——菲亚那（フィアナ）。

菲亚那的女村主艾维尔（エーヴェル）非常爽快地将他们迎接进了村子。在和村子里的那些因仰慕艾维尔而聚集在一起的年轻人们的共同生活中，利夫渐渐地成长起来。

随着时间流逝，大陆东方伊扎克（イザーク）的偏僻村庄特尔那诺格（ティルナノグ）里，以辛格尔德的遗子塞利斯（セリス）为中心的势力正在不断地发展。虽然实力的积蓄很缓慢，但是这却标志着迈向新时代的脉搏已经跳动起来了。

就这样，古朗历776年、利夫15岁。

他的“圣战”即将拉开帷幕……

（老掉牙的“王子复国记”再度上演……汗）

776年表

757	古朗贝尔国军向东方之国伊扎克远征 乔安王子、与从席亚菲出阵辛格尔德公子联手 制压了邻国威尔丹
758	席亚菲——兰斯塔联合军向阿古斯多利亚进攻
759	伊扎克王国灭亡 赛利斯·巴尔德斯·席亚菲在阿古斯提出世 阿古斯多利亚王国灭亡 由于席亚菲谋反事件 辛格尔德公子逃亡至西连基亚 乔安王子回到兰斯塔王国
760	西连基亚内战爆发 利夫·菲利斯·克拉乌斯在兰斯塔出世
761	伊多（沙漠）的虐杀 乔安王子全军覆没 巴哈拉的悲剧 辛格尔德公子全军覆没 古朗贝尔国军向北多拉基亚与西连基亚进军
762	诺华河会战、兰斯塔城陷落 利夫王子逃往阿鲁斯塔 多拉基亚城陷落后、古朗贝尔军与多拉基亚军签订了休战协定 帝国取得北多拉基亚统治权（弗利基家所有） 兰斯塔的旧臣开始策划谋杀圣雷家当主布鲁姆王 兰斯塔“遗党”大肃清开始
776	利夫王子率领菲亚那义勇军 开始了多拉基亚的解放战争

多拉基亚半岛　两大王国

■ 北多拉基亚王国

现任国王为圣雷家的当家布鲁姆。新皇帝阿尔维斯命布鲁姆为指挥官，对几乎已掌握整个多拉基亚半岛的多拉基亚进行侵攻。结果古朗贝尔军在梅尔根谷的大会战中取得胜利，从而由南多拉基亚王国手中夺取了北托拉基亚地方。而布鲁姆也因该功绩而被赋予北多拉基亚暂时的统治权，并建立了统合兰斯塔、曼斯塔、阿鲁斯塔、克诺特的王国。

■ 南多拉基亚王国

被称为“龙王”的多拉班特在“伊度之虐杀”事件中率军残忍地杀

害了兰斯塔王子乔安及爱妻艾丝琳后，又为统一多拉基亚而开始向北半岛进军。北多拉基亚各国随即组成以兰斯塔王为首的联合军与之对抗，却因克诺特国的背叛而遭到惨败，兰斯塔王卡尔夫亦战死。就在南多拉基亚趁势连续攻下兰斯塔、曼斯塔，并包围了阿鲁斯塔城时，古郎贝尔军开始侵攻多拉基亚半岛。最后双方在梅尔根谷展开会战。但南多拉基亚军在数量占了压倒性优势的强大的古朗帝国军面前，任何抵抗都显得无济于事（雷多利克的叛变，加速了南多拉基亚军的溃败）……战败后，南多拉基亚王国不得不将北多拉基亚地方的统治权让给帝国而换取了与帝国的同盟关系，两国签订了暂时和平的条约。从此南多拉基亚王国将不能再对北多拉基亚出手。

剧情简介

"776"是前作《圣战之系谱》的补充，剧情的内容从拯救南娜、玛丽塔开始，直到攻下曼斯塔城为止（"系谱"中的第8章）。

古朗历776年，帝国军趁利夫等人不在时强袭了菲亚那村。为了救回被雷多利克抓走的南娜与玛丽塔，大家在利夫与艾维尔带领下全军奋力作战，一行人终于来到了素有"魔王之城"之称的曼斯塔城附近。但是在战斗中利夫不幸中了敌人的圈套，全军溃败。自己也成了阶下囚并被押送到了曼斯塔城……

正所谓"塞翁失马，焉知祸福。"在牢狱的这段其间，利夫非常幸运的结识了自由骑士菲尔格斯、天马骑士卡琳与利夫儿时的玩伴阿斯贝尔以及由"风之勇者"塞梯领导的反帝国组织"玛基团"的诸多成员。靠着大家的帮助，利夫顺利的与南娜合流并逃出了曼斯塔城。但是在逃狱过程中，利夫军的主要领导人艾维尔却为了保护南娜与拯救玛丽塔而中了雷多利克与贝鲁特的诡计，不幸被变成了一副冰冷的石像，永远留在了曼斯塔……

在了解了帝国的狩猎小孩等残暴的行为后，同时也为了为艾维尔报仇，利夫毅然接下了领导者这一重要的位子并发誓要为了解放北多拉基亚而奋斗！！在那以后，利夫军转战各地，不懈地与帝国军甚至是对北多拉基亚虎视眈眈的南多拉基亚作着艰苦的斗争——为了逃避帝国兵的追击，冒险进入了属于南多拉基亚领地的密斯城；靠着仅有一面之缘的"多拉基亚之盾"汉尼拔的帮助，大家来到了兰斯塔遗臣们的秘密据点并得到了他们的有力支援为了保护已被帝国军重兵包围的自由都市塔拉，利夫军冒死抵抗着帝国军与南多拉基亚军一波又一波的疯狂进攻！并且在塔拉的新任市长、继承了光之圣战士之血（旁系）丽诺安的援助下平安逃离，继续着解放兰斯塔的战斗……

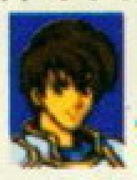
在近半年的战斗中，利夫军不断壮大发展着，实力已与往日不可同日而语。在大家拼尽全力后，利夫终于解放了兰斯塔，回到了别离了15年之久的祖国……但是由于战略方针的严重失误，利夫在救援阿鲁斯塔的战斗中失去了自己的左膀右臂——二军师之一的兰斯塔遗臣德里亚斯。大受打击的利夫只得带着已经元气大伤的军队退守兰斯塔。时间一晃就是半年……

在这半年间，帝国军与利夫军的战斗几乎从来没有中断过，每一次靠着大家的毅力艰难地力保城门不失。但是面对着如洪水般滔滔不绝的帝国军，利夫军眼看着就要被打败……

在危机关头，带领着伊扎克解放军的号称"光之公子"的辛格尔德之子塞利斯率军解救了利夫。靠着双方的努力，终于将帝国军的重地阿鲁斯塔一举夺得了下来！！在兰斯塔城，利夫开始了与表哥塞利斯的初会……时值古朗历777年，利夫16岁……

主要人物介绍杂谈与分析

注：除了游戏中的对话外，以下引用的资料基本是加贺先生早期的想法，由于种种原因，现在资料已无法详细的考证，不可全部相信。后附可信度以供大家参考。



男主角 利夫リーワ（Leaf），15岁，继承了枪骑士ノヴァ与圣战士バルド之血。

父亲：乔安　母亲：艾丝琳　姐姐：阿尔提那　祖父：卡尔夫（父方）拜隆（母方）

初会

初次在系谱第七章见到他时，那一头火红的头发与冷酷的表情给我留下的印象是帅气、强大能够挺身而出面对一切困难！却完全想象不到他还是个只有十五、六岁的少年！不错，利夫还在婴儿时他的父母就被龙王多拉班特残忍杀害，兰斯塔城的大败使他与菲恩不得不逃离自己的祖国。在尚且年幼的时期利夫就已经体会了比别人痛苦十倍的哀伤……我无法想象在艾维尔收留利夫他们前的这几年间，利夫到底是怎么活下来的——在那个黑暗的时代，平民百姓都自己都吃不饱、穿不暖，连自保都困难的人们，哪里还能顾得上被帝国与南多拉基亚全面通缉的王子利夫？通过一些与利夫相关的述说，我已可以了解到，在一段时间里，他被北多拉基亚的遗臣所收留。但是换来的代价却是收留者一律处死！！利夫，再度展开了逃亡之旅……而当时年幼的他，是否能够对当初映在眼中的祖国被侵入时的火光有所理解？逃离时，偎在菲恩的怀中，小王子凝视着远方的城堡，他又能否理解眼前的残忍景象？……这些，当初的我，还无法了解。我能明白的，只有利夫在困境中，艰难地生活着、成长着……在乱世中的求生之道上艰难前行……

再会

在"776"中，我与利夫再会。而这一次的见面，利夫给我的印象变了，完全变了：一脸稚气未脱的孩子脸，无论能力，武器各方面均大不如前。有些失望的我忍痛继续。到了中盘，利夫给我的感觉是完完全全的一个未出江湖、对一切事物一无所知被禁锢在华丽王宫中的傻王子。在他，不！在艾维尔与军师亚乌格斯特的引导下，利夫虽然取得了一些战斗的胜利，但却完全没有了解战斗的意义……此时的他，思想只能局限在为了拯救周围百姓上。却从来没有、甚至不想去理解大家为了什么要跟随他作战，也不明白自己为何会一而再、再而三地去拯救那么多痛苦的人——打倒了山贼，从来衣来伸手、饭来张口的他却不明白山贼的苦衷，只简简单单地说了句"难道就不能自己种粮食吗？"；为了救眼前的村民，不顾一切冲上前去的利夫甚至没有去顾及战友的安危与想法；简简单单的说句"出发去拯救阿鲁斯塔"却不顾两位身为左右手的军师的好心劝阻，导致了德里亚斯的战死——从前的他代替了利夫失去了一条手臂，再会后的他又因为利夫的一意孤行而再次代替利夫失去了自己的生命……见到了"光之公子"塞利斯与"风之勇者"塞梯后，又明显地表现出了自己强烈的自卑心态……这些，就是我以前所见到的利夫吗？我不禁茫然……

别离

在最后的最后，当我看到了利夫的言行，已经依稀带有了系谱中的影子时，我不禁开始高兴——心目中的利夫又回来了！在经历了许许多多的事件，在利夫与众人的努力下。利夫已开始有了身为一个王子的自觉：在塞梯与亚乌格斯特的努力开导下，他抛弃了自卑的心态，勇于接受敌人的任何挑战——在任何时候都不言放弃！这就是他的信念！从初次领军的幼稚少年至今，利夫已经成长为了一名优秀的君主。在游戏的结尾的评价这么说道：

在此之后，他和赛利斯皇子一起指挥了尤古多拉尔的解放战争。并且在巴哈拉战役胜利后，他仍然转战于各地。他的名声据说甚至超越了"圣王"赛利斯。古朗历780年，南北多拉基亚合并，"新多拉基亚王国"建国。他随即登上了王位。王妃南娜，姐姐阿鲁提娜和他一起深深爱护着多拉基亚的人民。他作为达因、诺瓦的"遗志继承者"，将他的一生全部奉献给了祖国的统一和繁荣。"贤王"利夫的名字将永远被多拉基亚的人民们铭记在心……

他的成长，已经超出了我们的想象：他的理想与未来，在不久之后就告达成！我们，有理由记住纹章史上这么一位出色的君主——贤明之王利夫！

附：在最后，我注意到了这么两段剧情，不禁感叹利夫的孩子气——到底还是个少年啊……

艾维尔：利夫王子……从那天到现在，已经过了一年了哪……利夫王子，我真的怀疑自己的眼睛看错了……王子已经成了这样一个出色的君主……

利夫：这一切都是多亏了艾维尔你啊。在菲亚那村的那3年，我真的过的很快乐。和村子里的年轻人们混在一起玩，有时还和他们吵架……艾维尔，你责备我好几次了。但我一点儿也不觉得讨厌，相反很高兴听到你的责备。因为菲恩就是我的父亲，南娜和玛丽塔是我的妹妹，而艾维尔，你就是我的母亲。村子里还有奥辛和哈鲁巴恩那样的好朋友，那时我真的想就那么永远生活下去。我对自己真正的母亲已经没有印象了，艾维尔就像真正的母亲那样关爱我，你是我第二个妈妈！

艾维尔：那一天……负着重伤的菲恩骑着马，带着王子你和南娜来到了我们村，南娜双眼泪汪汪地抓住我的衣衫，哀求道："请一定要救救我爸爸！"而利夫王子，那时你却用冷冷的眼神望着我，然后从腰里拔出了一把剑递给我，然后只对我说了一句话："如果你救我们，我就把这个送你。"你告诉我说，那是你母亲留下的遗物。我立即就感到，虽然那时您只是那么小的一个孩子，但已经经历了许多苦难了。利夫王子，我没有我小时候的记忆。十几年前，我晕倒在伊斯村的海岸边，被碰巧路过的村人们救了起来。我到底是谁……我有没有丈夫？……有没有孩子……？一切都回忆不起来了。但是当我看到您和南娜两人时，忽然我似乎回忆起了一点什么，觉得自己的过去也是和你们一样的。从那一天开始，我就将你们两人当作了我的孩子，严格地管教你们，一直培养着你们。但是，我直到最后才知道，原来您就是兰斯塔的王子啊……

看来利夫当时虽小，但是在经历了许许多多的磨难后，他已经具有了在成长中敏锐感觉周围事物的能力……那时候的利夫，更像"系谱"中的利夫……

利夫：南娜，谢谢。我能够来到这一天，都是亏了南娜你哟。

南娜：不是，我什么也没有……

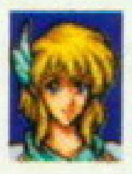
利夫：不。我和南娜一起从小像兄妹那样长大，但是，总是受到照顾的人是我。南娜，你一直支持着我，一直给我勇气，有了你我才能努力到今天。南娜，等战争结束了，我和你一起去寻找拉克西丝。然后，如果能见到她的话，我就会求她。请她同意把我……最喜欢的南娜……嫁给我……

南娜：……利夫王子……

利夫：我们的战斗还没有结束，南娜一起来吧！

南娜：是，利夫王子……

这就是传说中的"**プロポーズ**"（笑）吧……但很有些过分——在利夫主动告白数分钟前，阿鲁斯塔的公主美兰达才刚刚向他告白过！！而他的回答却是"不是不喜欢。因为我还有没有做完的事。和南多拉基亚，以及黑暗教团的战斗还未正式开始，再加上古朗贝尔帝国仍然存在，我一定要保护好北多拉基亚，这是我的义务。我现在没有什么时间来考虑喜欢谁或不喜欢谁。所以……"真的有些……不喜欢就是不喜欢，为何拐弯抹脚害得别人辛苦等待？幸好据说那位公主与别人私奔了，不然的话有利夫苦头吃的……看来利夫过分软弱的性格还是没有多大起色（汗）……



女主角 南娜ナンナ（Nanna）14岁。继承了骑士ヘズル之血（旁系）。

母：拉克西丝（也有译为拉格西丝的。理由是"拉克西丝"会让人联想到高达中的那个臭名远扬的小行星，我也是其中之一。-_-b） 兄：迪尔姆多 父：……（不敢写）

亲切温柔的公主

身为ノディオン王国的公主拉克西丝的女儿，继承了王家的高贵血统、高雅气质与母亲的美貌及武器"大地之剑"（比起"系谱"中她一副"凶神恶煞"的表情好多了）的她，可谓是一个幸运儿了（游戏中她成长最快的也是幸运）。不管她的实力是否一直只能够徘徊在二线水平，整个利夫军队全军上下没有人不喜欢这个可爱的小公主（我还是更喜欢她母亲拉克西丝-_-b）。对于她，游戏最后的介绍是：巴哈拉战役胜利后，她和利夫王子一起投入了雅各斯托利的解放战争。之后，她与多拉基亚王利夫结婚，为救济孤儿竭尽了全力。她用慈爱和温柔来对待所有人，因此即使她成了王妃之后，国民们仍然亲切地称呼她"我们的公主·南娜"。她的一生非常地幸福。

看得出来，南娜可以说是位标准的具有"女神"色彩的女性。这么近乎完美的女性可实在难找啊（其实是因为大众女主角没有什么可掰的了，汗）……

值得一提的是南娜的身世。大家都知道，南娜有个哥哥迪尔姆多。他是听了雷文的介绍才知道自己一直有这么个妹妹，并且千里迢迢从伊扎克赶来保护南娜。而父亲的来头就完全不明，非常不明，不明到现在的日站资料里也没有其父的有关介绍。然而真实的情况却是……

无论在游戏中（不明显）或是在官方站的初期设定里，南娜、迪尔姆多兄妹的父亲都有说明就是系谱中的佣兵拜奥沃夫。迪尔姆多登场时使用的专用武器"拜奥之剑"就是最有力的证明！但是消息公布后，随即引起了相当部分菲恩FANS的不满。在玩家的压力下，官方不得不匆匆删去了与南娜父亲的有关一切资料……现在想查证也无处查起，从以下资料中，我们只能推断，拜奥沃夫就是拉克西丝的丈夫，南娜他们的父亲……

拉克西丝：古朗历759年初，北亚克多利亚战争爆发，狮子王艾尔托莎因劝说亚克多利亚国王停战而惨遭处刑，而因当时他的妻儿正在兰斯塔的娘家而幸免遇难（艾尔托莎的妻子，即黑骑士阿雷斯的母亲原本是兰斯塔的贵族）。原本拉克西丝意图在恢复亚克多利亚的治安后将嫂子和侄儿接回国内，但战争刚刚结束，辛格尔德就因被诬谋反而被迫流亡。导致整个亚克多利亚国土的沦陷。在这之前拉克西丝与拜奥沃夫共节连理，后很快有了迪尔姆多。

巴哈拉惨剧发生之后，拉克西丝与拜奥沃夫逃出了阿尔维斯的魔爪，回到了拜奥沃夫的故乡并一起守卫着兰斯塔的西南门户……之后的几年中，拉克西丝一直试图留在兰斯塔保护兄长的妻子和小阿雷斯。但因夫人极其冷淡的态度（艾尔托莎的妻子一直认为是拉克西丝引狼入室导致丈夫的惨死）而心碎。最后只得将兄长的遗物圣武器之一魔剑留在阿雷斯身边后离去。此时已是帝国军兵临城下的前夕……

为了孩子的安全，拉克西丝忍痛同意了丈夫的建议将迪尔姆多托付给伊扎克的奥菲。而后帝国军攻破了克诺特王城，拜奥沃夫将给菲恩的书信交与拉克西丝，掩护妻子逃出了克洛多，自己则壮烈牺牲。

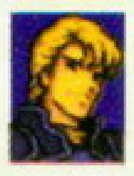
拉克西丝本欲前往迪尔姆多所在的伊扎克秘密基地，但因帝国的严密监视加上自己当时又有了身孕，只得隐藏在兰斯塔乡下的小山庄，后在帝国军搜查时被同样流亡于此的菲恩所救。菲恩在书信中得知拜奥沃夫将妻子和当时未出生的孩子托付给自己。于是是尽心竭力地照顾着这位自己昔日暗恋的女子。

第二年，拉克西丝生下了南娜。两个人合力抚养利夫和南娜。在大约773年，拉克西丝为了接迪尔姆多回家而穿越沙漠前往伊扎克。虽然菲恩觉得危险而极力阻止，但拉克西丝心意已决，结果就此下落不明。有人说她被帝国军俘虏。也有人说她在魔鬼的伊多沙漠遭遇到了大沙暴……

——以上可信度80%

赛利斯联军推翻了帝国统治之后。阿雷斯率本部军队解放了亚克多利亚。在原来由罗普特教团控制收容所中救出了包括大批儿童在内的犯人。其中包括一位气质高雅的女性……拉克西丝一眼就认出了解放军的先锋将领迪尔姆多（也许是儿子和拜奥沃夫很像的缘故吧——加贺）。最终母亲与子女快乐地相聚了。

——以上可信度30%　原因请往下看。



自由骑士拜奥沃夫

与身世一切有关资料均不明……所知道的，就只有在"系谱"中，他受了艾尔托莎所托，保护其妹妹拉克西丝，二人进而……而能收集的，也只有从与自由骑士菲尔格斯的有关资料中的部分找了：

菲尔格斯日后谈：战争之后，他就像风一般消失得无影无踪。有人说他是继承克诺特王家之血的王子，也有人说他是传说中的骑士拜奥沃夫的私生子（最大证据就在于他可以使用本属于迪尔姆多专用的武器"拜奥之剑"以及酷似拜奥的样貌）。总之他是一个流言四起的人物。

不过到了现在，已经没有方法知道他真正的来历了。

从上述记载中我们可以看出，拜奥沃夫极有可能就是北多拉基亚的克诺特的贵族。而传言克诺特的公主与某人私恋而生下的小孩极有可能就是菲尔格斯！父亲呢……已经不言自明了……当然，一切只能是推断，事实的真相，已经埋没在了历史的洪流中（游戏里的历史，汗），再也无法寻求（加贺啊，你快出来吧……）……

传说遍布大陆的枪骑士——菲恩

菲恩フィン（Fin）34岁

在大陆历759年，随乔安王子离开了辛格尔德所在部队。随后不久南北多拉基亚诸王国发生新的战争，菲恩以其在辛格尔德军中磨练出的杰出军事才华，利用南多拉基亚王国国内兵力空虚（主要的大兵团受雇于其他各国）的机会率军一直攻打到南多拉基亚王国本土。原本可以一举解决的南方问题，却因为乔安王子的心慈手软而功亏一篑。两军签订了城下之盟。菲恩不得不遵命撤出多拉基亚王国。760年，调回主力，恢复元气的多拉基亚王国军在伊多沙漠偷袭乔安王子的部队，并致使其全军覆没。从此兰斯塔王国一蹶不振。原本与其结盟的北方诸国也纷纷解除盟约，只有一个被称为克诺特的佣兵小国仍旧坚定地支持兰斯塔王家。但仅几年后两国都遭到帝国圣雷家族当主布鲁姆大军的进攻。而南多拉基亚王国当时虽是布鲁姆的盟友。但并没有按盟约派兵参战。引发了布鲁姆与多拉班特之间的矛盾。

帝国重兵围困兰斯塔，菲恩虽率军奋力迎击却寡不敌众，而兰斯塔将军塞贝亚投降帝国军使形势更加危急。最终时刻兰斯塔王（也就是利夫王子的爷爷）强令菲恩带着年仅3岁的利夫突出重围。自己则与兰斯塔王城同归于尽。

布鲁姆攻陷兰斯塔后，以南多拉基亚没有派兵支援帝国为借口，拒绝从攻占的克诺特城撤军。还下令攻陷了原本属于南多拉基亚军夺取的曼斯塔，引发了帝国与南多拉基亚王国的战争，由于南多拉基亚军失去了曼斯塔临近地区的粮食供应，无法支撑长期的战争。最终不得不承认了帝国对克诺特和曼斯塔的占领并签订了屈辱的条约……

逃难的菲恩搭救了在一个小村中逃难的拉克西丝和她刚刚出生不久的女儿南娜，之后就一直抚养南娜，为了避免帝国的迫害，以父女相称。

以上资料可信度 85%

枪骑士菲恩，一个极富传奇色彩的人物，发誓对兰斯塔王家忠诚的他，在乔安王子战死沙漠后，几乎一个人抗下了保护兰斯塔的最后的希望——利夫王子的重担。转战于北多拉基亚各地的他，屡屡为保护利夫王子而身负重伤的他，无论在何时，给人留下的印象总是可靠而信赖。无时无刻为了他人着想的精神也实在令人感动。在几年之间“枪骑士菲恩”名声就传遍了整个大陆！但是，他却有着鲜为人知的一面……

塞尔菲娜：菲恩大人，您很想见格雷德？您好像并不很关心我的事啊，和以前一样，完全没有任何改变。您真是个对女性冷淡的人呢。

菲恩：冷淡？……我并没有那个意思……

塞尔菲娜：那么，您为什么抛下拉克西丝小姐不管呢？我想您应该知道拉克西丝小姐有多痛苦的……

菲恩：……我并不太清楚怎么一回事啊……

塞尔菲娜：说谎！菲恩大人，您肯定知道的。您到现在还装作一直不知道，您太过分了！菲恩大人。

菲恩：塞尔菲娜，我们久别之后刚会面，所以那件事就先不谈吧……

塞尔菲娜：啊……对不起，您说的对。我们久别之后才相会，应该先庆祝一下……失礼了。

菲恩：不，没什么。那件事我们以后再谈吧。现在我们先得战斗。

塞尔菲娜：是，菲恩大人……

德里亚斯：王子，干得漂亮。在如此困难的境况下，我们也大获全胜了。祖国兰斯塔就在眼前，国民们对王子的回国一定是望穿秋水地等着的。

利夫：兰斯塔……我的祖国……

德里亚斯：不错，王子那时还年幼，可能已经记不清了……

利夫：我记得。尤其是那天晚上，我永生永世也不会忘记。

德里亚斯：那天晚上？

利夫：兰斯塔被攻陷的那晚……夜空被飞舞的火焰染成了赤红色。我躺在菲恩的怀里，呆呆地看着那个天空。一开始，我还不明白发生了什么事。可当我看到菲恩的脸时，我立即就体会到了一种深深地悲哀和伤心。我是生来第一次感到的那么伤心的感觉……

德里亚斯：我让菲恩担负起了艰巨而又残酷的任务。但是，除了他以外，没有一个人能够保护好王子。“只要王子没事，兰斯塔就必有一天会再次复兴。”我对他说了这番话后，让他带着您脱离了已被大火化为灰烬的王城。

利夫：那是我最后一次看到菲恩流泪。那晚之后，他从来没有哭过……不，甚至连笑容他也好像完全忘记了一般……

德里亚斯：他的心和灵魂到现在也仍留在兰斯塔。不，不仅仅是他，我们也同样将心和灵魂留在了兰斯塔……

菲恩是个感情细腻的人，他很可能一直憧憬着心目中的女神拉克西丝。但是为了达成乔安王子的遗愿、同时也是自己一生的理想，将理想摆在首位、将各种丰富的感情深深埋藏在心底的他，总给人感觉非常地冷淡无情。然而最了解他的人，除了当年战死的乔安夫妇外，就只有利夫一人了吧……

利夫王子即位后，他也完成了最大的心愿。随即他就突然失去了踪影。当人们再次看到他的时候，已经是3年后的事情了。在这“空白的3年”之间，他到底去了哪里，到底做了什么呢？在正史上，这个答案毫无记载。

唯一的传闻是，听说有屈指可数的几个人曾在依多沙漠看到过他的身影。

不用说，当菲恩一生最大的心愿圆满解决后，他放下了沉重的负担再一次的回到了属于自己的生活中……去伊多的沙漠去寻找拉克西丝的下落，可能真的是他首要的目的呢……不管怎样，“传说的枪骑士”之名，永远不会褪色……

艾维尔 エーヴェル (Eyvel) 35岁

菲亚那义勇军的女领主。在战斗的初期，利夫军的领导人一直是她了。自她来到菲亚那村以来，村中的年青人们都一直都将她视为温柔慈祥的母亲来对待，连利夫也不例外。可是有关艾维尔来到菲亚那村之前的一切，全部都是个谜……在数十年前（从777年向前推），艾维尔倒在伊斯（也译为“伊苏”）的海岸边，被当地的菲亚娜村民搭救并收留。但是当她回复知觉时，已经丧失了以前的一切记忆……通过以前的资料，我们只能知道以下的一些秘密……

菲恩：艾维尔……让你受苦了，我要好好谢谢你。

艾维尔：菲恩，你也辛苦了。像你这样的骑士，是在这个大陆中找也找不到的。真得非常出色。

菲恩：艾维尔……有句话我一直不想说，但是听了你刚才和利夫王子的对话后，我想还是对你说吧。我认识一个和你长得很像的人……

艾维尔：和我很像？……我第一次听你说呢。菲恩，这是真的吗？……

菲恩：是的……和乔安王子一起作战的时候，在辛格尔德军中有一个女战士。她有着一头飘逸的金色长发，看着她站立在战场上时的身影时，看起来简直就会让人误以为见到了女神。她是继承圣弓伊奇巴尔的人，是尤恩格巴家的大小姐……她的名字叫……布里基德……

艾维尔：布里基德？……菲恩，你是说我就是那个人吗？

菲恩：是的……多半是……

艾维尔：呵呵……菲恩，想不到你是个梦想家呢。如果我是继承圣战士之血的人的话，应该在身体的某处长有圣痕。但是我并没有圣痕啊。菲恩，你想错了。我只是个旅行的佣兵，菲亚那村的艾维尔而已……

可是事实又真的仅仅如此而已吗？艾维尔的只是一个普普通通的佣兵？

（艾维尔日后谈）

她回到了菲亚那后，渡过了一段安稳的日子。

由于和龙族定下的契约到达了期限，她终于取回了自己的记忆。

不过那已是在圣战胜利后第7年的事了。

她和她孩子们再次相认的那感动一刻，在吟游诗人的琴声中热情诗歌，传唱于广大百姓之间……

再一次看出，确实艾维尔是个非常神秘过去的人，而且也的的确确是一名圣战士！但是她真的就是菲恩所说的布里基德吗？一切只有用时间来证明……

——以上可信度95%以上！详细原因请参照游戏研究篇。

玛丽塔与加尔扎斯

月与星的剑士——玛丽塔 マリータ (Mareeta) 15岁　继承了父亲的odo之血。

养母：艾维尔　　　　父亲：加尔扎斯♪

曾被魔剑支配住的玛丽塔，对自己的不成熟感到羞愧难当。于是她一个人走上了修行之路。

不久之后，她就成长为一个名扬大陆的剑士了。

但是，她一生中总是对别人所说的一句话却是：“我永远也比不上我的母亲。”

“我永远也比不上我的母亲。”——这句话，是玛丽塔成长的证明。从小就失去了父爱的玛丽塔，在不知不觉中，把培养她成长的艾维尔视为了自己依靠、感情的全部依托。并立志为成为像自己母亲那样厉害的人而奋斗不息。游戏中的她，虽然强大，但毕竟还是孩子的她还很稚嫩。先是不幸被捕，后因逃跑时被暗黑剑所控制，而被迫向母亲挥剑，导致了母亲最后变成了石像……可以说，当时的她，心中充满了悔恨与失败感……即使被控制时，眼中也充满了泪水。如果不是有塞亚斯的热心开导，她那一生很可能就此画上阴暗的句号：

玛丽塔：……司祭先生，真是非常非常感谢您。若不是司祭先生救了我的话，我……

塞亚斯：你看来还在悔恨自己曾经向你母亲挥剑吧。你应该忘了它。你是被罗普特的黑暗之剑支配着，才会做出这种事的。这柄剑的咒术我已经解开了，现在就送给你当武器吧。

玛丽塔：这柄剑送给我？……但是……

塞亚斯：你曾经说过，你想象你母亲一样，称为一名出色的剑士。那么你就不能怨恨这柄剑。一把出色的剑，是成为魔剑还是圣剑，这都是由使用它的人的心来决定的。这柄剑也并不是一开始就是魔剑的。如果你想作为一名剑士而生存于世的话，那你必须对任何一把剑都充满爱，你不应计较这是把什么样的剑。若做不到这点，就称不上一名出色的剑士。

玛丽塔：是……我明白了……我会将它当做我母亲的信物，好好珍惜的。

心之剑，这就是玛丽塔之所以能成长强大的证明！在参与利夫军的战斗中，她那瑟瑟颤抖的幼小的心无时无刻不在悔恨自己。“要变强大，然后救出母亲！”——这是她活下去的唯一依靠。对她而言，忘记了心的存在，就等于放弃了希望！靠着自己的心剑，她成功的学会了秘剑“流星”；靠着她的心剑，她成功地救出了自己的母亲，找回了失散的父亲。在那一幸福的时刻，她哭了……这是自母亲变成石像以来，她的第一次……

借用网友的话：力由心生。用对了，就是圣；用错了，就是魔。只要善用力量，就能成长；茁壮之後，就能重温亲情。但前提——要有力量。不只持有，还要发挥。怎么做？不能憎恨、不能否定，要相信、要爱惜。

加尔扎斯　　年龄不详

玛丽塔的亲生父亲。在游戏中，他可以说是一名沉默寡言、默默

无闻的冷面杀手。为了找寻失散的女儿，他不惜年年往返于多拉基亚半岛诸国。即使被自己的亲生女儿认出，强忍住心中的无限欢喜依旧不敢承认——"我的双手占满了太多鲜血，我不希望你走上与我相同的道路。"深深地爱着自己的女儿的加尔扎斯，其内心的丰富感情，仍然不输于任何一位战友！可以说，玛丽塔能活着与利夫军一起并肩战斗，全是父亲的功劳——令人不禁感叹父爱的伟大！但是在经不住艾维尔的劝说下，他最终同意了每年探望女儿一次，这是为了什么？他为什么要每年在大陆上旅行奔走呢？一切，还得从"系谱"说起……

在"系谱"开头，兰斯塔王国曾经伊扎克王国交战。大战未果，却引来了古朗贝尔国的大军（由于主力全部去了伊扎克，导致了蛮族与邻国威尔丹的侵略并引发了辛格尔德军的初战），伊扎克军不敌大败，王国灭亡。而这场战争的起因，却是因为伊扎克王国的分族利波一族对自由之都达纳的肆意侵略！！事情演变到这地步，周围的邻国有岂能放任不理？可惜当时的人们，永远无法得知事实的真相——有人在黑暗之中操纵一切！这些，都是题外话。而当时年幼的利波族的王子，就是后来的加尔扎斯！年幼的王子曾在亡国之际发过重誓：一定要复兴利波！！说到这里，大家也就不难明白为何加尔扎斯拥有的伊扎克王家的秘剑：流星剑与月光剑了。他年年旅行，恐怕也是为了强大自己吧——虽然到最后的最后复兴利波的愿望也未能实现……无从了解后事的我们，只知道他消失于黑暗之中，再未能出现……

塞亚斯 サイアス (Cyas) 27岁

父：阿尔维斯　母：艾妲（就是"系谱"5章结尾引辛老大进圈套的那位女士）　祖父：科恩　继承了法拉之血，拥有法拉之圣痕

看到这位红发小子，玩过"776"的人首先想到的肯定是那令人发指的指挥能力吧？不错！他就是古朗贝尔的皇帝阿尔维斯之子（准确地说是私生子），巴尔特玛的宫廷司祭、被称为天才军师的塞亚斯是也！从小就在祖父的教会里长大的他，看上去是那么的和蔼可亲、彬彬有礼。

虽然游戏后期前一直以敌人的身份登场，但却怎样也让人恨不起来……原因只是因为他的善良，仅此而已。没有他，玛丽塔就不会觉醒；没有他，曼斯塔的孩子也无法获救（没有他，我军也就不会打得那么辛苦。大汗……）。面对着这位善良的年青人，我们，又有什么理由去恨他呢？即使他一直只能是敌人，但，这又有什么关系呢？

但是——这是迄今为止最不敢相信其真实性的人物，官方公布他活跃在"776"情节中的年龄是……27岁？整整比塞利斯大10岁啊！那阿尔维斯应该是多大啊？

他是阿尔维斯与其女心腹艾妲很早以前生的儿子，原本阿尔维斯是欲纳艾妲为妃，但是后来发生了（详情见"系谱"）……为了她深爱男性的前途，艾妲忍痛隐瞒了他们之间的情感。背负了拥有私生子的罪责。后来阿尔维斯于心不忍，便派人将他们母子二人保护起来。

曼夫罗伊得知阿尔维斯还有一个长子后十分恐慌，生怕因这个孩子的存在而夺走尤里乌斯的皇位继承权。于是四处探访并捕获了艾妲，逼其交出她的儿子。遭到严词拒绝后便残酷地杀害了艾妲。

后来的事，我们可以通过祖父科恩的话中了解：

科恩：你应该不会忘了吧，我的女儿艾妲就是为了保护你而被曼夫罗伊杀掉了的。我将你藏在乡村里服从于我的教会中，还要忍受曼夫罗伊纠缠不休的威胁。我作为一个堂堂武装军司令，却会被派遣到这样的边境地带来，那也完全是拜他所赐。从那天算起，已有十余年了吧……你的实力也被认可，成功地成为了一名巴尔特玛的宫廷司祭。你受到了陛下的信赖，连曼夫罗伊也无法对你下手了。我真是很高兴。但是，随着尤利乌斯殿下的渐渐觉醒，罗普特教团的势力也慢慢地超越了皇帝陛下。塞亚斯，你身上长着法拉的圣痕吧？这个圣痕是尤里乌斯皇子和尤莉亚皇女都有的。而曼夫罗伊所惧怕的，也正是这个。塞亚斯，你要活下去，你是法拉的战士，一定要将巴尔特玛的血统代代继承下去。为此，现在你要隐藏事实，积蓄力量！

从以上的话里，我们也可以完完全全了解了事实的真相——他，确实是继承了圣火法拉的战士，阿尔维斯的儿子！虽然在"776"中，我们无法看到他使用圣火魔法的风采，但是相信他那卓越的指挥能力一定会为大家带来新的希望！

塞梯 セティ (Sety) ——风之勇者　年龄：16岁

父：雷文　母：菲莉　妹：菲

赛梯：一个最富传奇色彩的老爸，造就了一个最富传奇色彩的儿子

巴哈拉惨剧发生之后，希连西亚的天马骑士菲莉在雷文的拼死保护下逃脱了陷阱。后来她闻言雷文在战斗中牺牲（详情见"系谱"专题），悲痛欲绝。但为了身在希连西亚的儿子赛梯和一直希望她平安的蕾娜王妃（婆婆？）。她坚强地打消了自杀的念头并回到祖国。半年后，希连西亚遭到帝国军袭击，欲求与敌军拼命的菲莉被蕾娜王妃阻止并命令她带着幼小的赛梯逃到希连西亚乡间。而王妃自己则被帝国军杀害。

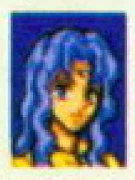
数月后，本以为已经死去的雷文竟出现在隐姓埋名的菲莉面前，令菲莉欣喜若狂。而雷文似乎什么也不记得。和菲莉过了数年平静的夫妻生活（并于第二年生了菲）。然后在菲四岁时，雷文向菲莉提出外出旅行后就消失了。

雷文又回过几次家乡。归来又去，去又归来。最后一次离家是在菲十岁，赛梯十三岁时，之后就再也没有回来。两年后菲莉身染重病，每况愈下，为了能让父亲负起对母亲的责任，赛梯不顾家臣和妹妹的挽留，取出父亲留下了圣风"菲尔赛梯"之书，开始了长达数年的寻父之旅。

也许是继承了父亲正直坚强的性格，得到父亲在曼斯塔传闻而赶到这里的赛梯看到城市的人民在帝国惨无人道的统治下殊死挣扎的现状，道义的责任使他不能熟视无睹。而城中秘密反抗组织玛基团由于其领袖刚刚被逮捕并处以极刑而濒临解体。于是赛梯秘密会见了玛基团余党并接受了他们的邀请而成为玛基团的新领袖。在赛梯出色的指挥下，玛基团的活动日趋活跃，引发了帝国在曼斯塔派驻机构的极大不安，并出巨额悬赏赛梯的人头。

赛梯领导的玛基团在曼斯塔坚持斗争三年之久，直到曼斯塔被赛利斯——利夫联军解放……

以上资料可信度95%



莎拉 サラ[Sara]　年龄：12岁

父：不详　母：不详（曼夫罗伊的女儿）　祖父：曼夫罗伊

提起大司教曼夫罗伊，恐怕无人不知、无人不晓、人神共愤吧。但是说起他的孙女莎拉，了解实情的人恐怕就不多了吧。虽然身为掌握了游戏关键钥匙的莎拉在游戏中的戏份不多，但每次出场都能给人极其深刻的印象——这不仅仅因为她的身世，更加重要的，是因为她的神秘……

与塞拉姆初会时，与之素昧平生的莎拉竟然在短短几句话后，就将对方的名字报了出来！这还不算，不久之后在见到利夫时……

利夫：嗯？这种森林里怎么会有女孩子？……

莎拉：…………

利夫：你是谁？一个人吗？……

莎拉：哦……就是你呢……

利夫：嗯？你说什么？

莎拉：嘻……我真没猜错呢。好啊，我来帮你。

利夫：真不好办……现在亚乌格斯特和德里亚斯都不在，我该怎么办啊……

莎拉：我叫莎拉。我知道你的一切哟。你叫利夫，是兰斯塔的王子。你的父亲叫乔安吧？你母亲叫艾丝琳？他们都是好人呢，不过现在都已经死了。

利夫：！……

莎拉：啊，你不要生气呀。我的爸爸妈妈也都已经死了哟。妈妈在我小时候就死了。我爸爸……很爱我妈妈的，可我爷爷知道他们相爱后很生气，于是爸爸就被爷爷杀死了。爸爸被杀时，我还没出生呢。

利夫：…………

莎拉：一直在呼唤我

的人就是你吧？所以我想帮你啊……如果你不愿意，那就算了。

利夫：等等！虽然我不太明白，但总觉得事关重大……我想更了解你，你愿意跟我来吗？

莎拉：嗯，好啊。其实啊，我很喜欢你说话的声音哟。

利夫：谢谢你……莎拉……

亚乌格斯特：我们得到了圣杖奇亚，不过就像我以前说过的一样，这支杖只有曼夫罗伊一族的人可以使用。所以非常抱歉，我们现在无法救出艾维尔大人……

利夫：真的不行吗！？我们救不了艾维尔吗！？啊……我们至今所作出的一切努力都毫无意义吗……

莎拉：并不是那样的！我会使用那支杖啊。

利夫：莎拉？你会！？这是真的吗！？

莎拉：嗯，我会用的呀。因为我知道的，那个封印……是爷爷做的呀。

利夫：你的爷爷？……难道说……莎拉，你是曼夫罗伊的孙女！？

莎拉：我不想提起我爷爷来，因为我不喜欢他。这个又无所谓的嘛。哎呀，走了走了啦，利夫王子。别忘了带圣杖奇亚哦。

神秘的祖父造就了一位神秘的孙女。莎拉所有的不仅仅是她的能力，以她仅12岁的年龄，父母双亡带给她的打击，恐怕是从小就在那幼小的心灵深处留下了深深的伤痕。在感慨莎拉那孩子般的天真无邪时，请不要忘了——她，心中的无限悲伤……

贝鲁特＆雷多利克

不用说，这两位就是776中的最后BOSS。烧杀抢掠无恶不作；阴险、卑鄙、奸诈、狡猾更是集全世界各类恶人之大成（笑）！可是他们到底怎么个坏法呢？

雷多利克姑且不提，说说贝鲁特吧：

利夫：贝鲁特司教……他是个什么样的人？

亚乌格斯特：他是多拉基亚教区的最高责任人，负责此地邪教的一切事务。提出要狩猎孩子，还有放纵贝克罗塞恩军团焚烧村子，这些事情都是他一手策划的。雷多利克只不过是个走狗而已。我们抓住的俘虏供出了将艾维尔阁下石化的凶手，原来就是贝鲁特。

仅此而已的话，他也只能当个三流的BOSS。恐怕大家还不能对其有更加深刻的印象吧？那么再看：

曼夫罗伊：好。你一定要把那个小鬼消灭掉。我们挑唆南北多拉基亚相互火拼，并杀死了乔安王子。这可费了我不少精力。你若杀不了那个小鬼，那这一切就都白费了。

贝鲁多：……因为那伙人现在仍然把多拉班特当作杀死乔安王子的凶手，所以我……

曼夫罗伊：哼哼哼哼，你慌什么？当时凭南多拉基亚的情报能力，多拉班特怎么可能得到兰斯塔特军准确的出军时间？你利用多拉班特的野心，透给他这个消息，使南北多拉基亚互相对拼。你的策略可是非常成功的。

贝鲁多：多谢您的夸奖，我真是不敢当……

我呸！！大家都看到了？这就是躲在世界一切黑暗之中的反面角色！将所有的人玩弄于鼓掌间，操纵着一切历史的XXXX（以下省略一千字）！从利波一族的灭亡，到伊多沙漠、巴哈拉的悲剧，无时无刻不会见不到罗普特教团的身影！贝鲁特比起曼夫罗伊的阴险，我看是过之而无不及！连龙王多拉班特也能被他任意当作棋子耍弄，也算是阴险到家了！如果身在遥远的岛屿罗德斯的红发之佣兵王知道有这么个与他同名的人，大概会死不瞑目吧（笑）。

值得高兴的是，连制作人员也看不惯他，于是，小贝贝成了纹章史上最无用的BOSS——连"见切"都没有的人……红发佣兵知道后，大概能安心归西了吧（爆）！

游戏研究

■游戏进行方式

在战斗中积累经验，然后一关一关地过MAP，且整个故事有个最终的目标。因此是和《黑暗龙……》《纹章之谜》相同的游戏类型。

■多线层剧情

776中首次加入了分歧剧情与章与章之间的外传，根据玩家的选择，游戏进行的路线也会不同（虽然只有一处分歧，汗……）而根据玩家的打法，在某些章节过后也会出现隐藏的外传章节。

■可以俘虏、解放敌人

有些角色可以俘虏、解放敌人。当满足一定的条件（比如体格）后，就可俘虏、解放敌人。将敌人俘虏后，你可以将敌人所持的武器全部强取豪夺来。使用另一个指令则可解放敌人。

■在战场援助同伴

你可以将陷入危险的我方队员从战场上救出来。和上述的相同，要实行该战术必须要满足一定的条件。骑士、飞行系角色可以无视体格值的大小而随时掩护同伴逃走。这套系统可以在战斗中起很大作用。另外，各角色之间的联手攻击也可发挥很大威力。

在战斗中的敌兵也会使用草药，当武器用完之后，自己还会到武器店里去买。这种非常独特真实的行动设定，对我们来说可说是有喜有忧。

■武器、物品

武器物品的种类大幅增加。新规设定的敌军专用武器是买不到的。

■疲劳度的出现

在本作中首次出现了疲劳度这一设定。在角色攻击，使用道具等时候，均可导致疲劳度的上升。当疲劳度累计超过了角色的最大HP时，该角色在下一章节中就无法登场。

■游戏的结局

与前作一样，776在通关后也有对玩家的战绩评价。所不同的是，776的评价里取消了LV与战略评价（可能是因为考虑到776难度过高的原因吧）。也就是说 只要你通关时用的总回合数少、战死的人少且收得的同伴多，那么就越能得到极高的评价。而NP版与卡带版的评价则有所不同。各评价取得条件如下：

（注 由于在中国大家玩的776一般只有卡带ROM版，所以以下仅针对卡带版作简单介绍。）

→Family

↓Dragon knights

↓阿尔提娜＆阿里昂

↓Lovers

↓Each one's desire

与此同时，在通关画面中还会根据玩家所得的评价出现几幅图片。几幅图片分别为：

■游戏的声音模式

在玩家通关并取得A级以上评价后，在Opening画面菜单中就会多出一个"声音模式"，里面收集了776中所有的游戏音乐（关于音乐的名称请参考"音乐周边"）。旁边还附有通关时得到的图片哦。

■精英游戏模式（2000卡带版专用）

在Opening菜单中，将光标对着"新游戏"按顺序输入"右、左、右、左、右、左、右、右"在听到一声音效后，就会看到菜单中出现了"精英模式"！在这模式中所得到的经验值是普通游戏模式的2倍——而且不会因此而影响评价！！对练级头痛的玩家就可以试试这模式了。

■776中战斗部分计算公式的简单介绍　单位：%

命中率	装备的武器命中率＋技×2＋幸运＋支援效果＋指挥效果＋魅力效果＋武器相性修正
回避率	攻速×2＋幸运＋支援效果＋指挥效果＋魅力效果＋地形效果
必杀率	装备的武器的必杀率＋技＋支援效果
必杀回避率	＝幸运×2＋支援效果
实际命中率	自己的命中率－敌人的回避率 平时命中率最大99%、最小1%。但是自己的"月光剑"、"太阳剑"特技发动时命中率100%，敌人的"祈祷"特技发动时命中率0%
实际必杀率	自己的必杀率－敌人的必杀回避率 自己的特技"怒"发动时必杀率100%
二次行动率	自己的行动值×5
指挥效果	同一部队的人的指挥值的合计×3
魅力效果	3格范围内的有魅力的人的人数×10

追击的发动条件：（自己攻速）－（敌人攻速）＞4

■部分与”系谱“中名称相同但作用不同的特技

怒：“系谱”中作用是当角色HP减至一半左右时，攻击并命中敌人时会100%使出奋力一击。

而776中则变成了反击时的第一击100%无条件使出奋力一击！

伏击：“系谱”中的作用是当角色HP减至一半时，敌人先攻时100%进行抢先攻击！

而776中则是无条件地在敌人进攻时100%抢先攻击。

由此可见，在776中如果我方有某位角色同时拥有以上两个特技，那么他绝对能成为战斗中的超级主力！

■776中的十二魔将……？

当776中的我方角色艾维尔、达古达、利菲斯、加尔扎斯与莎拉等人在最终章前战死或是被捕，那么在最终章他们就会以敌方角色登场！并且再也无法说得……值得一提的是，他们以敌人登场时，名字与职业相对有所变化——竟然是“系谱”中的十二魔将？？

在以上几人中，最值得一提的就是艾维尔。当她变成敌人后，职业、能力与名字都变了：

可疑啊可疑。她真的不是弓神布里基德吗？老实说，我是绝对不信的！估计在艾维尔与龙族订下契约时，她身上的圣痕就已经消失了。现在剩下的，只能是猜测而已……

■纹章史上最强军队评选（笑）！！

正经地来一次评选吧！下面请看：

1 纹章之谜 玛鲁斯军（FC与SFC版综合）

从能力方面讲，这支军队水平明显高低两极分化。厉害的，无论在本身能力、成长率方面占了绝对优势，弱的人，任你怎么用SL大法也甭想变厉害！男女主角能力与成长率都不高，他们的能力直接影响了部队的士气（笑）！没有好的指挥怎么的行？

2 外传的男女主角军

能力上说，只要给点时间去不断磨练，队伍中的绝大多数人都可以成为绝对主力！可以算得上强大了。但是考虑到人物的HP上限（只有52）与使用魔法时要减HP……残念……

3 辛格尔德军

不错的军队。帅男带队，军中靓女帅哥一个接一个！可惜一想到辛老大的儿子……呜呜……

4 塞利斯军

说他们是纹章，不，幻想战略游戏史上最强的军队之一也不为过！军中几无废人，一群平均年龄还不到20的年青勇猛的美女帅男，个个成长率超高！圣战士、百人斩见血封喉！强大的帝国军在他们的面前显得不堪一击……强！实在是强！

5 流南军与霍姆兹军

流南军我想不必多说了……除了那个成长率全军最高的奸细齐格外，基本上没有能说得出口的……而霍姆兹军就恰恰相反：手下有雷神这样强大的mm不说，小偷的活跃使各种珍贵武器、道具与百人斩武器一应俱全——从头到尾武装到牙齿……强盗军无疑！不过他们的强大是建立在敌人弱小这一基础上的——要是真的与像塞利斯这样的军队交战，不被打得喊爹叫娘才怪……

6 利夫军

与其说他们是军队，倒不如说他们与霍姆兹军一样是一群地地道道的强盗——鱼龙……不！是龙虎混杂！上至高官王子、下至野民山贼，遇到好东西，全军上下同心协力：一个“抢”字！无限的偷取敌人的武器道具不嫌够，一不顺心就大打出手——不论对方是否花季少女、风流公子，也不管对方财富如何，下至男女老少、平民百姓（还包括卖火柴的小女孩？），上至残兵败将、杂兵BOSS——连人带物一并抓来！一阵义愤填膺（严刑拷打？）之后，各种大小物品均收入自军腰包！连塞利斯军也自愧不如……

以下附二文，作者分别是雷克斯与暗夜弥撒。内容虽然搞笑，但文中生动充分地体现了利夫军的可怕之处（爆）：

附文1

“系谱”中：

敌人抓住了拉可秀……（虽然很难让人相信，姑且这么认定吧）

马上，塞利斯连同其手下全部不敢攻击了……

夏南：可恶……

约哈瓦：可恶……

塞瑞斯：可恶……

斯卡撒哈：可恶……

阿尔提娜：可恶……（那个女人那么受欢迎吗？）

全灭……

776中：

玛丽塔被敌人抓住了……（也很难令人相信，姑且这么认为吧……）

利夫：好机会！趁现在敌人能力减半！可以击破了！大家上啊！

菲恩：利夫大人！高见！（勇者之枪必杀两次）

奥辛（多拉基亚最强强盗）：（狂笑）哇哈哈哈哈~~~~（必杀）

加尔扎斯：……（就用这次机会把女儿带回去吧……月光+流星同时发动……）

敌大破……

附文2 776搞笑剧场

贝鲁多与雷多利克的对话

话说贝鲁多与雷多利克在776中光荣战死，于地狱中再次相遇……

贝：老雷，我们又见面了啊！

莱：老贝，没想到你也下来了啊！

贝：没办法……倒是说回来，你是怎么被人做掉的啊？

（雷闻言热泪盈眶）

雷：甭提了，都不知道设计者怎么想的，俺好说也是堂堂BOSS啊！连个见切都没有，能力又低得要命，除了体格外啥数值都没满。本来内定说好了，要由敌方的头头，用那把专门设定成金光闪闪的剑来把俺美丽地KO，哪知道……突然冲出个了个黑头发的女剑士（玛丽塔），绿光蓝光一闪，手还没动还就……

（贝闻言仰天长叹）

贝：唉……你那还好点，拿了把效果是敌人攻击减半的剑。俺可是最终BOSS啊~~！敌方阵营里面却几乎人人都可以把我一招结果。你说的那个黑头发的女剑士我也遇到了，围着俺转来转去，看得眼都花的时候突然砍一刀过来就完蛋了。

（雷闻言猛捶桌子）

莱：说起那把剑真是气死俺了！本来早听说那班人是抢劫惯犯，手下都被他们抢遍了，所以专门把那剑准备成重20，俺拿着有28魔力，以为谁都别想打它的主意了，哪知道……他们送了个铁弓过来，偶的手竟然会不受控制把剑扔了……呜呜呜呜呜呜……

（雷抱头痛哭，贝轻抚其背）

贝：别哭了，你那把剑被抢了他们也用不了。我更惨，内定时候明明讲好，那石化魔法是偶的专用财产，谁都别想碰，哪知道……他们抢过去，随便找了个我们教团里面的叛变小兵，就用得贼爽！对了，你有没有在他们那里见到两把怪枪？

（雷努力思索状）

雷：对了！你不说我还忘了跟你提，之前听手下报告，敌人那里有两个骑着龙的家伙，拿着两把厉害得要命的枪。还说什么黑发帅哥与红发美女（这里应该指阿里昂与阿尔提娜）的梦幻兄妹组合。我就说怪啊，当初内定的时候说好是黑发龙骑兄妹组合，怎么变成黑和红的啦？杀到我面前，定睛一看……喂喂，这两个家伙不是只出来说说话就走的吗，怎么可以冲来我这边砍人啊……

（贝紧握拳头咬牙切齿）

贝：没错！就是那两把枪！本来听俺大哥曼夫罗伊说，那两把枪只有那两个家伙能用。我以为最后在城里面它们就没有用武之地了，哪知道……杀出个杂兵级重铠，拿着的就是那枪！白光一闪，血就哗啦啦的没了……

雷：你说的我也遇到过，还有更不可思议的呢。敌方的头头之前说好了是步兵，只能用剑，后来不知道怎么变成骑马的了，还除了光暗魔法外什么东西都可以用！！这可是俺这魔将军的特权啊！！

贝：你那还是小事。最气人的是，我们好不容易做掉了一个敌人，却突然发生时光倒流的现象，害得他们砍得我们全军覆没，我们却连一个敌人也打不死，这还算是帝国军吗！！！

（雷再次猛捶桌子）

雷：对！！而且那帮人渣好卑鄙！战场上面出现的村民，我们都专门派人送离战场，而他们……竟然趁我军抱着村民撤离能力下降时发动猛攻，无耻啊——！！！

贝：更无耻的还有！他们把我军的装备偷了，等我们好不容易去武器店买回装备出来想砍人时，却埋伏在门口又把东西抢了，这样偷来抢去，害得我们喂小孩的奶粉钱都没了！

（两人情难自抑）

贝＆雷：就是说啊，纹章这么多代，就数我们这代当BOSS的凄惨！长得又老又丑，实力又疲软，装备还经常被人抢光，连死都不能死在主角级人物的手中……呜呜呜呜……

（两人相拥痛哭）

大家觉得如何？很形象化吧？(^ ^;

游戏揭秘

776的诞生

在“圣战之系谱”完成后，“FE”生父加贺昭三对这部“由于时间仓促完成的未完成品”其实很不满意……

《圣战之系谱》一开始是打算以“三部曲“形式推出的，第一部以辛格尔德为主，第二部以塞利斯主，第三部则是以“两代人们的再会“但是由于时间仓促等诸多原因（做了2年多还嫌时间不够，汗……），最后删去了第三部的全部内容——无怪乎加贺对系谱这“原本应该更好”的作品不满了……

之后，加贺对纹章新作的制作打算是把游戏的舞台重新放回到阿卡内亚大陆——但是由于内容的庞大与SFC的机能所限，最后决定将该作开发在N64上——在此之前，他本人也希望能把”系谱“的内容再最后做一个交代，于是就有了”776“这么一个外传游戏。加贺本人也表示这游戏是对”系谱“的补充，所以是针对广大”系谱“的玩家而制作的（多好的礼物啊！谁知道却引来了无数的……）。算是纹章系列的第5部作品。而决定在N64上开发的纹章原本定为第六部——后来据说因为加贺与任天堂在意见上出现了分歧，”776“完成后加贺就离开了IS（制作纹章的公司）。而有关加贺的一切”776“的初期设定、访谈等珍贵资料，则在不久后全部删空……N64上的纹章也从此夭折……

根据目前所得的资料，GBA版的纹章游戏“封印之剑”（原名“黑暗巫女”）已经暂定为明年3月发售。可是在如今生父加贺都成了法庭上的被告的情况下，“没有了加贺的FE，会是个什么样的呢？”——这大概是所有FE迷心中的疑惑与忧虑……

初设定的资料

1 若你有心去修改776的武器道具，那么你可能会发现在这些东西当中混有在游戏中绝对没有见过的东西，如“雷神之锤”、“法拉圣火”等星级魔法。这些应该是在游戏制作初期设定的。但后来可能考虑到难度的原因，于是去掉了这些珍惜武器……

2 玩过”776“的人都知道，雷神在游戏中从来没有加入战斗过。但是在第19章中，初期设定原本有雷神登场并加入战场的剧情……

“雷神”伊休塔尔登场

伊休塔尔：沃尔夫，战况如何？

沃尔夫 啊！伊休塔尔公主……我们正在追击从阿鲁斯塔逃出来的敌兵。

伊休塔尔：是吗……我是来找沃尔夫你去开作战会议的，不过不急，时间还早。我来帮帮你吧。

沃尔夫 伊休塔尔公主您亲自助战吗？太好了！这下我们的士气会大大提高的。

解释： 如果这里的对话被采用，那么游戏中就有可能和伊休塔尔对战了。不过伊休塔尔若在这里出战，那么系谱第八章塞利斯军进攻克诺特途中，和伊休塔尔的战斗就可能无法实现。这与圣战系谱相驳。可能因此而取消了该对话。

伊休塔尔撤退

伊休塔尔：这里已经差不多了。沃尔夫，作战会议的时间已到，我们走吧。

沃尔夫：是！那么，我就陪着伊休塔尔公主一起去阿鲁斯塔。后边的事就交给你们了。

兵士：是！请您放心！

伊休塔尔和我方初战时

伊休塔尔：让你们见识见识我们弗利基的厉害！

解释 由于没有准备打倒、解放时的台词，所以可能原先的设定是无法打倒她的。

最终章

在初期设定中，本章出现了一位神秘BOSS，从他的台词来看，难道LASTBOSS原来是黑暗龙吗？！那么，会是谁呢？应该不是尤里乌斯吧？如果他在”776“中就被“强盗军团”大败的话，”系谱“里还有什么脸当最终BOSS啊……

初战时

（金属般的声音）入侵者们啊……赶快离开这里……

打倒时

（金属般的声音）嗷嗷……

解放时

……（金属般的声音）…………

看来原定的BOSS果然是类似”TRS“或”纹章之谜“的暗黑龙。（废话）

776相关周边

攻略本

《火炎之纹章～多拉基亚７７６》

官方指导手册

上市日期：1999年10月1日　税后价：1200日元（约８０元人民币）

发行商：小学馆　ISBN4-09-102815-2

包括了776全新战斗的历程和故事背景，全部２５章共计３５个ＭＡＰ并加上要点注解的彻底攻略！再加上第一次公开的任天堂开发人员提供的详细资料！！

这真的是绝对的珍藏中的珍藏啊……开发人员提供的详细资料……大陆哪里有卖?

《火炎之纹章～多拉基亚７７６》

攻略指导手册

上市日期：1999年10月7日　定价：单本950日元（税需另缴）（约６５元人民币）

发行商：ティーツー出版社　ISBN4-88749-036-4

不仅主线２５章、外传８章的流程方法，而且诸如活用新系统的兵法指南讨论、以及各种数据详解等，都网罗在此。

《火炎之纹章～多拉基亚７７６》

完全指导手册

上市日期：1999年11月29日　定价：单本1300日元（税需另缴）（约９０元人民币）

发行商：アスキー　发售商：アスペクト　ISBN-7572-0603-8

比其他任何书籍有更详细的攻略法和各种数据资料。而且还有角色绘图设计的担任者——广田先生的访谈录。超值好书！

W——O——！！！我要去日本！！港台也行……

小说与漫画

《火炎之纹章～多拉基亚７７６》

（１）～王都解放～

上市日期：1999年11月20日　价格（不含税）：640日元（约４５元人民币）

发行商：アスキー（译者：可能是ＡＳＫ）　发售商：アスペクト　ISBN4-7572-0600-3

作者：篠崎砂美（绘画：日野慎之助）

超人气的长篇幻想超现实历史题材的ＲＰＧ巨作，776小说版登场！！全书３卷。第1卷中描写了レンスター城解放之前的故事。绘画的担当者就是在『月刊ファミ通ブロス』中连载《“多拉基亚７７６”幽默画》的日野慎之助。

■第２卷、第３卷的发售日期

（２）～誓言之剑～　2000年2月19日(星期６)

（３）～两杆枪～　2000年3月18日(星期６)

我想看啊…….>_<

火炎之纹章～多拉基亚７７６

４格漫画有奖大赛

上市日期：1999年11月29日　税后价：690日元（约４５元人民币）

发行商：光文社　ISBN4-334-80479-9

作者：选集（多人）

《火炎之纹章》的狂爱热血作家阵营，在经历过无数次饱含血泪的ＲＥＳＥＴ之后，终于绘制完成的４格幽默漫画的入选作品集！

超人气的角色们大集合！４格漫画绝对让你狂欢大爆笑！！

火炎之纹章～多拉基亚７７６
幽默作品选集　另一个圣战
上市日期：1999年12月16日　税后价：890日元（约６０元人民币）
发行商：光文社　ISBN4-334-80486-1
作者：选集（多人）
万众所期的《火之玉　ＧＡＭＥ　ＣＯＭＩＣ》第二次冲击波！
リ　フ和他的解放军们的炙热战斗在这本书中集于一堂！
洋溢着勇气和爱的小插曲、以及战士们英勇身姿，即将卷起让你激动万分的漩涡！

火炎之纹章～多拉基亚７７６
短篇幽默天堂

上市日期：2000年1月31日　税后价：690日元（约４５元人民币）
发行商：光文社　ＩＳＢＮ４－３３４－80489-6
作者：选集（多人）
《火之玉　ＧＡＭＥ　ＣＯＭＩＣ》第三次冲击波！
多拉基亚战线发生异常！？人气角色们掀起的“笑剧”新事件（不会吧～）！
有爱、有泪、有欢笑的短篇幽默入选集，终于登场了！！

火炎之纹章～多拉基亚７７６
４格漫画剧场
上市日期：1999年12月24日　税后价：600日元（约４０元人民币）
发行商：エニックス（ＥＮＩＸ）
ISBN4-7575-0159-5
作者：选集（多人）
人气角色聚集一堂！周游多拉基亚的リ－フ王子们的爆笑冒险传说！！
火炎之纹章～多拉基亚776的爆笑４格漫画集！

776 音乐

说到音乐，我也就不由自主地想说几句。”776“中的音乐，可以说是继承了系谱的音乐风格，将战场的气势宏大、剧情的跌宕起伏，甚至人物的神态（好像有点夸张了）气氛都营造的极其精彩。特别是利夫的BGM（就是最终章的GBM）以及莎拉的BGM等，能够让人听后感觉身临其境的绝佳效果！不愧是任天堂！不愧是纹章啊！！

● 音乐是由《火炎之纹章》系列一直以来的作曲家辻横由佳小姐担当的。辻横小姐不但创作了原创乐曲，并且由她自己填上了歌词，再加上ユリアーナ的演唱……相信776CD的推出不仅是在ユリアーナ迷们之间，就连在辻横迷们中也会掀起轩然大波，成为津津乐道的话题的吧（但是在中国，听过纹章的主题曲的人有多少呢……）

● 包装封面为单张纸，其正反两面都有精美的印刷。上面收集了许多动画网站，相信是收藏家们决不会放过的。

● 同样在10/21发售的ＣＤ共６４首音乐，２枚光盘。其中２首为ユリアーナ演唱的歌曲，其余的６２首都是辻横小姐创作的最新ＳｏｕｎｄＬｉｂｒａｒｙ。（＊＊ＳｏｕｎｄＬｉｂｒａｒｙ是指音效或很短的音乐合集，使用于游戏中的。例如升级时的音乐、武器砍击的音效等）

《火炎之纹章～多拉基亚７７６》标志主题歌

（和“吉祥物”“象征”之类起同样作用的东西，当人们听到这首歌后就知道是和７７６有关）
ユリアーナ・シャノ－ 4th Single
「Blow'in in the wind」CW/「Wind」
1999/10/21发售（TKDA-71702）
价格　￥９７１（去税）（约６５元人民币）
ユリアーナ・シャノ－演唱的《火炎之纹章～多拉基亚７７６》标志主题歌「Blow'in in the wind」

《火炎之纹章～多拉基亚７７６》
原创ＣＤ
1999/10/21发售（TKDA-71705）
价格　￥３，５００（去税）（约２３５元人民币）
第一次发售特送：全新Ｂ２尺寸的海报

ＤＩＳＣ１

01「Blow'in in the wind」演唱：ユリアーナ・シャノ－
02「トラキア776 始まり」（多拉基亚776　开始）
03「トラキア776 ＦＥのテーマ」イントロ付　（多拉基亚776　ＦＥ主题曲　有前奏）
04「トラキア776 地图A」（多拉基亚776　地图A）
05「トラキア776 地图B－A」（多拉基亚776　地图B－A）
06「トラキア776 地图B－B」（多拉基亚776　地图B－B）
07「トラキア776 地图C」（多拉基亚776　地图C）
08「トラキア776 出击」（多拉基亚776　出击）
09「リ－フ军、胜利を求めて　ベ－ス」（リ－フ军，寻求胜利　BASS）
10「リ－フ军、胜利を求めて　进击A」（リ－フ军，寻求胜利　进军A）
11「リ－フ军、胜利を求めて　进击B」（リ－フ军，寻求胜利　进军B）
12「リ－フ军、胜利を求めて　逆境」（リ－フ军，寻求利 逆境）
13「リ－フ军、胜利を求めて　胜利近し」（リ－フ军，寻求胜利　胜利就在眼前）
14「リ－フ军、胜利を求めて　败北近し」（リ－フ军，寻求胜利　即将败北）
15「リ－フ军、胜利を求めて　索敌」（リ－フ军，寻求胜利　侦察）
16「リ－フ军、胜利を求めて　リ－フ」（リ－フ军，寻求胜利　リ－フ）
17「胁威、迫りくる　ベ－スA」（威胁逼近　BASS－A）
18「胁威、迫りくる　ベ－スB」（威胁逼近　BASS－B）
19「胁威、迫りくる　进击」（威胁逼近　进军）
20「胁威、迫りくる　暗　司祭」（威胁逼近　黑暗司祭）
21「胁威、迫りくる　索敌」（威胁逼近　侦察）
22「胁威、迫りくる　最终章」（威胁逼近　最终章）
23「正义をかけて　攻击」（举起正义之旗　攻击）
24「正义をかけて　防御」（举起正义之旗　防御）
25「正义をかけて　回复魔法A」（举起正义之旗　恢复魔法A）
26「正义をかけて　回复魔法B」（举起正义之旗　恢复魔法B）
27「正义をかけて　踊り子」（举起正义之旗　舞女）
28「正义をかけて　クラスチェンジ」（举起正义之旗　转职）
29「正义をかけて　ボス战」（举起正义之旗　对ＢＯＳＳ）
30「正义をかけて　レイドリック战」（举起正义之旗　对レイドリック）
31「正义をかけて　ベルド战」（举起正义之旗　对ベルド）
32「正义をかけて　格斗场バトル」（举起正义之旗　斗技场战斗）
33「正义をかけて　レベルアップA」（举起正义之旗　升级A）
34「正义をかけて　レベルアップB」（举起正义之旗　升级B）
35「战いの中で　危机」（战斗中　危机）
36「战いの中で　进击」（战斗中　进军）
37「战いの中で　运命」（战斗中　命运）
38「战いの中で　军队A」（战斗中　军队A）
39「战いの中で　蛮族」（战斗中　蛮族）
40「战いの中で　レイドリック」（战斗中　レイドリック）
41「战いの中で　ロプトA」（战斗中　ロプトA）
42「战いの中で　トラキア」（战斗中　多拉基亚）
43「战いの中で　ロプトB」（战斗中　ロプトB）
44「战いの中で　军队B」（战斗中　军队B）

ＤＩＳＣ２

01「章终り　胜利」（本章结束　胜利）
02「章终り　胜利マイナ－」（本章结束　胜利的节奏）
03「章终り　アウグスト语るA」（本章结束　アウグスト的进言A）
04「章终り　アウグスト语るB」（本章结束　アウグスト的进言B）
05「章终り　ゆけゆけリ－フ」（本章结束　前进！前进！リ－フ）
06「章终り　制　」（本章结束　制霸）
07「章の中で　斗技场　受け付け」（本章中　斗技场　受理）
08「章の中で　仲间入り」（本章中　伙伴加入）
09「章の中で　出会い、再会」（本章中　相遇　再会）
10「章の中で　コミカル」（本章中　滑稽）
11「章の中で　教会」（本章中　教会）
12「章の中で　悲しみ」（本章中　悲哀）
13「章の中で　サラ」（本章中　サラ）
14「章の中で　エ－ヴェル」（本章中　エ－ヴェル）
15「ゲ－ムオ－バ－」（GAMEOVER）
16「エンディング　战绩」（ENDING　战绩）
17「エンディング　その后」（ENDING　后来）
18「エンディング　バラ－ド」（ENDING　叙述诗）
19「エンディング　オルゴ－ル」（ENDING　风琴）
20「Wind」歌：ユリアーナ・シャノ－

注：以上音乐，在776的声音模式中均可欣赏。

《火炎之纹章～多拉基亚776》
重编曲版ＣＤ
价格：￥2,700日元（不含税）（TECD-27448）（约180元人民币）
上市日期：2000年3月23日
发售：テイチクエンタ－テイメント（股份有限公司）

收录歌曲

01	リ－フとともに	（和利夫一起）
02	リ－フの骑行	（利夫策马奔驰）
03	レイドリック	（雷多利克）
04	印された运命	（被打上烙印的命运）
05	骑士の结束	（聚集在一起的骑士们）
06	大切なもの	（最重要的东西）
07	トラキアの夜明け	（多拉基亚的黎明）
08	久远の调べ	（永远的旋律）
09	いつか	（总有一天）
10	トラキアに万岁	（多拉基亚万岁）

这次的版本比原作更追求厚重的音色，是品质大为上升了的管弦乐重编曲版。

附录

■“《火炎之纹章》系列”的音乐担当者

辻横小姐写给大家的信：

《圣战系谱》和《多拉基亚776》是以ユグドラル大陆为舞台的，互相连系为一个整体的大型战争故事。

我对这次选曲编辑的工作做了很多努力，希望能够使各位在听这些音乐的时候，想像出您自己就是主人公リ－フ，您自己就置身于这个为一整体的庞大故事之中。

我在平时创作“FE”音乐的时候，总是留意不使音乐过于花哨华丽（大概仍然

太花哨)，不然就可能掩盖住了游戏原有的内涵，变得喧宾夺主。而做CD就没有这种担心了。

只可惜这次公司给我制作CD的期限很紧张。如果能再放宽一些，让我有时间能大展身手的话，我就能做得更好。

这次的重编曲版浅显易听懂，希望玩过游戏的朋友能够听着音乐回想出这些场景，而尚未玩过的朋友们能够从音乐中感觉到游戏的独特世界观。

如果有机会，希望您一定要听一听。

■CD编曲者

大竹先生写给大家的信:

这首CD是以原版GAME的音乐为原型而重新编曲制成的“Fire Emblem Orchestra”。我们的目标是使其比原版的音乐更能体现出Fire Emblem世界的戏剧性和惊险感。

当您闭起眼睛聆听这美妙音乐的时候，您的脑海中就会浮现出リーフ军的英勇身资。

想像那直视自己不幸的命运、毫不畏惧地挺胸向前的リーフ王子，以及他的勇敢和坚强、他精神上的美，还有他的情与爱……请享受这虚拟管弦乐的美妙旋律带给您的感动吧！

（再次感谢ordersai、以及火花的各位好友的大力支持与协助！）

TearRingSaga

Fire Emblem的过去

1990年4月Intelligent Systems公司（简称IS）在任天堂FC主机推出了“《Fire Emblem》系列”（以下简称“FE”）的第一作《暗黑龙与光之剑》，从此“火炎之纹章”这个系列以每两年一作的速度、在任天堂、超级任天堂主机上陆续推出，并以其波澜壮阔的剧情，精彩的人设和出色的游戏性和平衡性成为任天堂的王牌系列，每一款新作的水平无不创造了当时S.RPG类游戏的又一个高峰。特别是96年5月于SFC登场的“Fire Emblem 圣战之系谱”，发售后好评如潮，为面对新贵PlayStation咄咄逼人挑战的超任主机着实打了一针强心剂。但是此后纹章系列进入了一个短暂的低潮，原本预定98年推出的具有“圣战之系谱”外传性质的“多拉基亚776”在99年9月才迟迟登场，该作部分继承了“圣战之系谱”的人设和背景，又借鉴了“纹章之谜”的战斗方式，还加入了如体格、疲劳度等诸多新颖的要素，游戏难度大幅度提升，但耐玩性依旧相当之高，无愧于“火焰之纹章”之名。

《Fire Emblem 多拉基亚776》游戏发售后，依照惯例出版的官方攻略设定集却缺少了本来必有的对“FE之父”加贺昭三的访谈。敏感的FE爱好者们从这个细微的变化中可以察觉到一丝开发公司内部的不和谐。

实际情况是加贺昭三已经在游戏发售前，于当年夏天离开了曾效力整整12年的IS，自立门户，创立了名为“tirnanog”的软件开发公司，并担任社长的职务。“tirnanog”是凯尔特神话中英雄们的灵魂归还之处，也被称为“常若之国、极乐世界”，有着类似于北欧神话中英灵殿的同等地位，也是“圣战之系谱”设定中在第六章伊始、主人公赛利斯反抗古兰贝尔帝国暴政的根据地。加贺为自己的公司如此命名，其用意也略见一斑了。

TearRingSaga的诞生

早在《多拉基亚776》发售前的1999年8月，加贺昭三主持下的tirnanog就已经着手于名为“emblem saga”的S.RPG游戏的开发工作，这个就是我们所熟知的“纹章传说”，商标权由未来的发售商“ASCII”申请注册并2000年8月正式获得了批准。fami通以及其他一些电玩专业杂志也陆续于1999年底开始对“纹章传说”的开发进展进行追踪报道。

2000年1月21日的《fami通》周刊刊登了对加贺昭三的独家专访，加贺在访谈中大谈“纹章传说”与《Fire Emblem》的联系，明确宣称纹章传说故事发生的大陆是与“火炎之纹章”系列前5作的3个大陆处于相同的世界，故事还和《暗黑龙与光之剑》发生在同一个时代，并特别提到故事中还有古代龙族“マムクート”的出现。（“マムクート”一词来源于《暗黑龙与光之剑》中对古代龙族的称呼，是独创的日文词汇，2001年2月IS公司注册这个商标成功。）这个访谈刊登后，被任天堂、IS认定是“违反了反不争当竞争法、著作权法”，针对加贺的话发表了多次严正声明。

顺便提一句，其后“纹章传说”的发售权问题上发生过一个小插曲 2000年4月，ASCII内部重组，把集团内部的游戏书刊编辑（其中就包括了日本权威电玩杂志fami通）、游戏软件开发贩卖的部门交给集团内的子公司Visual Entertainment（视觉娱乐）全权负责，后者从此更名为Enterbrain（以下简称EB）株式会社，“纹章传说”的全部宣传发售运作也由EB接手。

2000年8-9月，任天堂宣布早在98年夏天就开始开发的Nintendo64用软件"火炎之纹章 64"停止开发，令苦盼2年之久的FE爱好者惋惜不已，但是同时又宣布了GBA上的FE新作《暗暗的巫女》的开发，由IS的技术部长中村俊之担任总负责人。“没有了加贺先生的‘FE’，还是真正意义上的‘FE’吗？”缺少了“FE”之父兼历代各作总负责人加贺昭三的担纲制作，令相当一部分FE的铁杆支持者产生了如此的疑问。

2001年4月初，正积极为“纹章传说”发售预约活动造势的EB突然宣布游戏更名为“泪之腕轮的传说”，副标题为“尤特那女神战记”，据调查这两个商标早在3月21日就由EB注册成功，说明这并非是EB仓促之中作出的决定，但公司对更名的理由闪烁其词，频频以“因为种种原因、所以……”为挡箭牌，可以看出EB还是承受了来自任天堂的巨大压力。不过游戏体验版“纹章传说——前奏曲”的制作因为事出仓促，“纹章传说”的标题未经改动就被散发到FE爱好者手中。

2000年5月24日，《TearRingSaga Utna女神战记》正式发售，它的第一周的销量雄居各大杂志软件销量榜首，截至7月8日，总销售量突破了34万份。在游戏软件市场不是很景气的情况下，一个小公司初次制作的游戏取得了这样的成绩，应该是相当不俗的。除了游戏本身制作比较严谨，游戏性较高以外，不得不承认，加贺昭三先生的个人魅力和他一手创建的“《fire emblem》系列”的光环效应，也是这款游戏取得成功的重要因素。

2000年7月25日，任天堂与IS联合以EB、tirnanog、加贺昭三“违反不正当竞争防止法、违反著作权法”起诉，因为起诉对象中包含了加贺昭三个人，从这可以看出双方关于此事的矛盾已经到了不可调和的地步。

2000年9月13日，东京地方法院将作出一审判决。FE爱好者们拭目以待。

注：“Fire Emblem”商标为IS名下，但是“FE“各代的”纹章之谜“、”圣战之系谱“、”多拉基亚776“等副标题则是注册在任天堂名下。因此任天堂也有起诉TS侵权的权利。

情节概述

(Opening)

遥远的过去
有恶魔之王的统治……
又有曾被奴役的战士
引领民众追寻自由。
他们和残暴的统治者针锋相对
但恶魔以其暴怒之炎
焚尽起义之人。
战士以其全部意志对抗，
但也即将被焚灭。
他于是向神祈求力量
祈求
能够击败黑暗恶魔的强大力量
此时
有女神随白龙而降
灭熄地狱之炎
微笑着低语，
“你这勇敢的，
你这壮美的，
拿这剑去斩灭邪魔。
实现吾愿吧。”
UTNA是她的圣名，
她正是地母MIRADONA之女，
同时也是巨龙之女神
勇者接受她神圣的恩赐
以神之慈爱
消灭暗黑之王
于是勇者称王
并将其土地建设成永恒的繁荣之乡。
勇者的躯体最终被分散埋葬
随他和他的朋友的死
但他对自由的热爱
永远不会因他的死而在他的国土上
失落……

（翻译者：德尔塔·冯·雷克斯）

被广阔的莫兰特海所包围着的大陆利贝利亚，曾经在邪神的统治下，作

为弥漫黑暗的大陆存在过。那时大陆上的魔兽肆虐，人们被邪神统治的帝国当作奴隶，日日夜夜在痛苦和绝望中挣扎着。

相传在800年前，年轻的勇士卡流恩率领民众揭竿而起，他有幸得到了大地女神尤特那的爱慕，最终打倒了暗黑皇帝卡尔巴尚所支配的索亚帝国。两人结合后，齐心协力建立起一个民众们梦中才会出现的理想的圣利贝利亚王国。

后来，他们所热爱的国度为王国的四位公主所继承，按照公主们各自的名字所命名的四个圣王国诞生了，它们就是 以大陆丰饶的中原地带为领土的莉维王国、以东北方山岳地带为领土的迦南王国、以西北方未开垦的土地为领土的蕾达王国、以南方草原地带为领土的萨利亚王国。大陆各国在反反复复的争执与协调中保持着微妙的均衡，渡过了600多年漫长的繁荣岁月。

和平无法成为历史永恒的旋律，距今40年前，蕾达王国与萨利亚王国间发生了争夺大陆的霸权的全面战争，战争给两国带来了巨大的灾难，以蕾达和萨利亚相继灭亡而告终。而迦南王国的国王巴哈努克在与信奉远古邪神的卡赛尔教国战斗多年后，于3年前与对手缔结了停战条约，出人意料的宣布重建800年前为勇者卡流恩所灭的“索亚帝国”，在他出兵吞并周围的数个小国后不久，战争的矛头就指向了莉维王国。身经百战且训练有素的迦南军在战争初期势如破竹，但是在拉赛利亚受到了莉维王国名将古拉穆德的顽强抵抗，战争很快陷入了胶着状态。

巴哈努克的长子阿雷斯原本就不赞成同莉维的战争，借此机会向昔日好友古拉穆德转达了和平的愿望。双方在索亚军占领下的诺尔赛利亚城签署了休战协议，但是传说中的莉维王国守护圣龙“缪斯”却神秘现身，在狂暴化的圣龙缪斯喷出的烈焰中，诺尔赛利亚城中的一切都化为灰烬。阿雷斯的弟弟，第二王子巴鲁卡认为这件事是莉维的阴谋，莉维方面剩下的大都是过惯了享乐生活的贵族，他们的军队在卷土重来的索亚军面前节节败退，这场战争不久就以莉维的灭亡而告终。

混杂了卡赛尔教团分子的索亚军中对莉维王族的大肆杀戮激起了莉维人更多的反抗，身故的古拉穆德将军之子流南投奔了父亲的朋友——格拉那达的华尔兹提督，并在那里抵抗了以占领莉维全境为目的的索亚军长达一年之久，但最后还是不得不与华尔兹的儿子，霍姆斯（ホームズ）一起撤离格拉那达，向西穿越塞内海，前往大陆南方的岛国威尔特寻求帮助，一同担负着大陆未来的命运年轻的勇士们扬帆启程了……

来到了威尔特的流南发现这里也面临着动荡———年前出兵援助莉维战败的国王罗法尔至今下落不明，野心勃勃的科达宰相专横跋扈，翦除异己。借助于威尔特境内德高望重的老伯爵马隆的部队，流南很快平定了威尔特的内乱。

另一方面，占领了塞内海海盗老巢的霍姆斯也在伊斯拉岛上结识了具有变身成龙的能力的神秘少女卡特莉。在伊斯拉岛上，流南与霍姆斯短暂的叙谈后再次为了各自的目标出发了，流南率领主力北上收复莉维的失地，霍姆斯则继续四处奔走，为流南的部队召集同伴，搜罗物资。

经过漫长的战斗，流南的部队逐步收复了莉维全境，而卡赛尔教的教皇古严寇斯捉拿4位巫女，用她们的血唤醒邪神卡赛尔的企图也暴露无遗。在萨利亚的火神官格拉瑞丝的指引下，霍姆斯、流南使用王家腕轮分别唤醒了神殿中已经沉睡多年的萨利亚圣剑、莉维圣剑，并在地下通道的尽头发现了教皇古严寇斯用于唤醒邪神卡赛尔的祭坛。他们会合了另外两位圣剑的持有者——拿到迦南圣剑的塞内特王子（索亚帝国已故的第一皇子阿雷斯之子），和拿到了蕾达圣剑的缇娅公主（唯一拥有蕾达王族血统的人），在4把圣剑齐心合力的攻击下，不可一世的邪神卡赛尔也只有接受失败的命运……

战斗结束了，和平和光明重归利贝利亚大陆。与昔日同伴依依告别之后，流南、艾缇、霍姆斯、卡特莉一起出海旅行……

（结局中）

士元：那么，出发吧，开始我们新的旅程...

流南：带着勇气和自由的梦想...

卡特莉还有永恒的温柔...

艾缇以及真实的爱...

霍姆斯：好，海狮子，出击！

“尤特那”的战士们

相对比较成熟的系统，成功的角色刻画也是游戏成功的重要因素。在加贺先生负责的FE系列中，主人公们基本都是以复国的王子身份出现的，但是凭着出色的剧本和极高的游戏性，让玩家并无“游戏情节老套”之感，投入度只增不减。本作也不例外。

主人公流南还不到20岁，因为抵抗索亚大军被人们尊敬的称为称为“格拉那达的英雄”，在马隆伯爵眼中却是“小小年纪哪里称得上什么英雄，只不过被民众们套上意外身亡的古拉穆德将军的身影，承受着过大的期待罢了”，马隆的话自然有他的道理，但是流南在流亡的生活中也受到过很多次的触动，在结局中，流南面对莉维贵族们争权夺势的丑态义正言辞的说出：“你们这些莉维的贵族是寄生在我们国家的害虫！我的理想是把这莉维建设成理想的王国，若想帮我的话，我将根据你的能力给予你工作，但是，绝不饶恕只凭借贵族地位而成天享乐的人，即使用武力我也要将他们清除出去！”，听到流南说出这番话，真是痛快啊，不枉游戏中对他的一番培养（笑）

流南身边的军师欧根也是个比较特别，或者说有些搞笑的角色。游戏中时常围绕着他出现些调剂气氛的笑料，比如派人去找价格便宜的武器商、漂亮姑娘多的酒场之类的事情。战斗中欧根经常安排些自以为高明的战术——比如第6章的战斗中，面对实力强大的敌人反而分散兵力实施偷袭，结果被识破后偷袭部队陷入包围，第17章劝说流南利用盟友充当炮灰，为自己分散索亚军的兵力。当然有时候也会语重心长的说些道理：“又不是每个人都是像古拉穆德大公那样的强者。公子一生下来就拥有优秀的才能，而且又继承了父亲的名声。但是能在那样良好的环境中出生的人仅仅只有一小部分。大多数的人是在不安与绝望之中勉勉强强的活着，因年老而受病痛之苦，甚至在无人知其名的状况下一个人寂寞地死去。”欧根的出现，一反以往主人公们身边年老骑士的古板形象，也算是个小的突破吧。

40年前，蕾达与萨利亚的战争中，两国之间的消耗战僵持不下。为了越拖越久的战争而感到不耐的蕾达王，知道了自己的女儿身上有尤特那的圣痕，于是考虑把她当成战争的道具来唤出守护圣龙。缇塔公主哭着求父亲放过她，但冷酷的国王还是命令宫廷司祭施术，强行使她变身成龙。缇塔在悲惨的战争中精神错乱，破坏了不该消灭的蕾达诸都市，最后连蕾达王宫也烧成灰烬，此后她无法再变回人类的模样，置身在仿佛永恒的漫长岁月中，只能流着眼泪过日子。不明真相人们恐惧的称她为魔龙古拉尼昂。从此民众对拥有圣痕的王家少女产生了极大的恐慌。

水之巫女艾缇，她的母亲是莉维王国的贵族，因为兄长对权力的欲望而被献给国王作妃子，毫无幸福可言。艾缇出生后因为有圣痕而被软禁在神殿中，后来一度被教皇古严寇斯利用，化身成水之圣龙缪斯，在无意识中毁灭了诺尔赛利亚城，也成为流南的杀父凶手，为此，她只有默默地赎罪，当同伴们在诺尔赛利亚遇到危险的时候，艾缇不惜再次变身成圣龙缪斯出手相救……

另一位主人公霍姆斯和他身边的伙伴们所发生的故事可以说是比较出彩的部分，相对于一直在正面战场苦战的流南，霍姆斯方的情节自由发挥的空间是很大的，特别是他与士元间的斗嘴更是精彩纷呈。说到他们的名字，有必要提一下——霍姆兹的名字英文是“Holmes”，也就是柯南道尔笔下的著名侦探“夏洛特·福尔摩斯”，而士元的很东方化名字“shigen”，正是汉字“士元”在日语中的发音，三国的庞统庞士元，应该是不知道的人很少吧^^。

其一

（在布拉得的宴会事件结束后）

霍姆兹：肚子好涨，也差不多该出发了吧……喂，各位，别忘了向这的居民们道谢喔。

士元：你在说你自己吧。你对长老道过谢了吗？

霍姆兹：喔，对喔。长老，给你添麻烦了，谢谢。

其二

（魔女希拉加入的场合）

霍姆兹：哼，解释什么嘛。不管是魔女还是女妖，你介绍来的人，我不会拒绝的。但是要小心其他的女人喔，因为你这副尊容还挺受欢迎的，说不定会在睡着时被割下人头呐。

士元：哼，随你胡说八道吧！

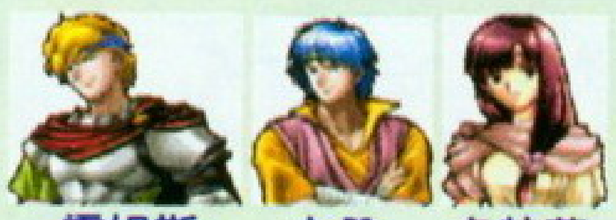
霍姆兹：哈哈哈……希拉，我们就是这样的朋友，是士元的话就用不着客气。你不要放在心上啊。

看着霍姆斯和士元这对“毒口”，一来一往还真是让人忍俊不禁呀。

另外霍姆斯虽然有个“情圣”老爸，自己对感情方面却是个“菜鸟”，明明很关心火之巫女卡特莉，又不肯表示出来。他和卡特莉的情节也有好多有趣的地方：

霍姆兹：这就是草原城市布拉得吗……

卡特莉：风感觉好舒服呢。天空好清澈，鸟儿们也好开心的样子……啊……还有美丽的花……霍姆兹，不要摘它们喔，那样会很可怜的……



霍姆斯　士元　卡特莉

霍姆兹：唉、真累……

卡特莉：霍姆兹……

霍姆兹：！……卡特莉!>……

卡特莉：霍姆兹……我……还活着吗？……

霍姆兹：当然的啦！这个笨蛋、老是害人担心！

卡特莉：对不起……、……噢？……霍姆兹……为了我……流泪……

霍姆兹：啊、笨、笨蛋！……这是汗、我怎么可能会！

卡特莉：霍姆兹!!!

霍姆兹：呃、喂！干什么突然这样啊，不会热吗？好了、走开啦！

卡特莉：好可怕……真的……好可怕……

霍姆兹：我知道、我知道啦。好了，大家都在看耶，而且、我一身汗臭味……

士元：呼……

本作可能加入的伙伴多达61人，在丰富的剧情塑造下，很多鲜明的形象跃然纸上：如冷酷无情的剑士“修拉姆的死神”维加，生死相依的圣骑士罗杰与神官骑士梅尔，可爱又有点“傻傻”的唱歌神官莉莉娅等等，在此就不一一叙述了。

敌方人物

迦南之剑 艾伦斯特

迦南之盾 巴巴洛萨

处于对立立场的敌方角色中，也不乏众多可圈可点的人物：与要塞共存亡的“迦南之盾”老将巴巴洛萨，守卫莉维王城至死不肯后退半步的“迦南之剑”艾伦斯特，还有为了与兄长的约定、用自己的血捍卫了迦南军人荣誉的第三皇子朱利叶斯。

朱利叶斯

至今，“迦南之剑”艾伦斯特战死之际的怒吼仿佛依旧在耳边回荡……

艾伦斯特：……还不能……还不能让你们通过这……巴尔卡大人苦涩的决断……战死沙场的数万将士之魂……还有迦南的未来……、……战斗！……以及……、…………因此！我艾伦斯特决不！决不能！不撤！……不倒！……不退!!!!!

一度加入我方的暗黑骑士齐格，他给人留下的印象也十分的深刻——当时实力强大、成长素质极佳的他，加入部队反而让人凭空增添了一丝忧虑，“如此强悍的人会那么轻易的成为同伴吗？”剧情中可以看出，战场上骁勇无比的齐格私下也并不受大家欢迎，个别伙伴还在传播着“要提防齐格”之类的话。第39章，返回了索亚军的齐格率领部下把守通往祭坛的通道，怀着必死的决心挡住流南一行的前进道路，然而面对着深爱着自己的女骑士凯特，他进退两难，最后选择了丧生于凯特剑下的解脱之道。（游戏中齐格无论如何也不会杀死凯特）正是世人对齐格这样拥有古索亚人的血统者的迫害，才造成了卡茹拉、齐格姐弟的悲剧，每每想起此事，不由得扼腕叹息。

系统分析

《泪之腕轮物语》（以下简称TS）的系统与“《FE》系列”有着千丝万缕的联系。

首先，在绝大多数时间里，游戏的主人公流南（リュナン）和霍姆斯（ホームズ）是带领着各自的部队在大陆上分头行动，这是借鉴了RPG色彩比较浓厚的“FE”2代《火炎之纹章 外传》的操作方式，后者以高自由度的特点在FE爱好者中不乏大批的支持者。在“TS”中，比较之下又加入了3次分配队员的机会，不同的分队会产生若干处情节上的差异，这给游戏增加了一定的耐玩度。一般战略游戏让人只通关一次基本就失去继续玩下的动力，这种事是基本不会发生在“FE”和“TS”上的。

其次，是魔兽系敌人的出现。在《纹章之谜》、《圣战之系谱》、《多拉基亚776》中游戏者操纵的角色基本都是面对人类敌人作战。“TS”中出现了大批魔兽，其中僵尸龙、骷髅、石像鬼、眼球怪都是在《火炎之纹章 外传》上花费过大量时间的的玩家耳熟能详的。“TS”继承了外传中打倒特殊敌人可以获得稀有武器的设定，这一点让人兴奋不已，虽然在“TS”中通过打倒某只魔兽后获得那些神兵利器的几率只有0.5%，但是痛扁大量邪恶敌人后突然之间拿到威力强大的武器后的喜悦，是难以用言语表达的。如果是“无心插柳柳成荫”，更是会乐得合不上嘴^^。

再次，多彩的个人特技设定，职业能力上限的存在。有了这些的设定，角色的性格特点跃然纸上：拥有强大的技术，攻击稍差的剑士系，通过高技术发动如飞龙之技、龙圣之技等杀伤力强大的特技修正了攻击力的不足。近身攻击处于下风的弓箭系角色，通过突击、连续等特技可以射出暴雨般的羽箭，结合射程广大的弓箭成为人墙掩护下的死神。还有数量不多但各有特色专用魔法的魔道士，在全地图攻击、绝对连续进攻、高必杀等魔法特性的辅佐下如虎添翼，面对众多魔法防御无能的敌人往往有奇效……等等。这方面可以说是基本上继承了圣战之系谱的特技系统，另外融合了多拉基亚可以学习特技的设定，可以把有限的强力特技分配给伙伴们，为喜欢的角色补充特技加以强化，这样也令每个人的最强队伍没有定式，战术可以变得多姿多彩。

第四，武器耐久度的设定、百人斩武器的出现，前者是为了抑制强大的武器无所顾忌地使用，尽量避免出现“圣战之系谱“中拿着神器横扫千军的现象。”FE圣战之系谱“中初次出现的百人斩武器在”TS“的复归也为战斗场面大大增加了爽快感。总的感觉是非专用武器的极品如“勇者系”等练成百人斩比专用武器还要强，而且修理方便，练到最后一样可以“横扫千军”，不过任何游戏没有100%的平衡，这种通过锻炼而变强带来的成就感也实在不错。

第五，”圣战之系谱“成功的关键之一在于它的结婚生子的系统，因为”TS“剧情的缘故，这种设计实际上是不易移植到其他作品上的，”TS“中把”圣战之系谱“的好感度的概念与”FE“其它各作的支援度的概念，有机地结合起来——每个人都有伙伴的支援，提升战斗能力，也会因为特殊事件增加支援者，提高支援的数值。最后伙伴之间的支援关系直接影响到了游戏中伙伴们的最终去向。虽然这个想法还有不够成熟的地方，但相信如果”TS“制作续作的话一定会逐渐改进。

第六，还有不可不提的盗贼的存在，在”圣战之系谱“之前，盗贼最重要的作用只是开门开宝箱，还要面临钥匙的竞争，”系谱“中初次出现了能盗取敌人金钱的盗贼，令这个职业的魅力大增，在”多拉基亚776“中他们俨然成为不可或缺的绝对主力。”TS“中的盗贼也是各有特点——力量成长率为0的“伊斯拉黑珍珠”悠妮（ユニ），凭着低下的力量，在战场上盗取物品如不到手、绝不罢休（当然被偷的敌人就是难受得欲死不能，哈哈）。对炎魔道士利修埃尔（リシュエル）一往情深的“龙圣”盗贼芭德（バド），40段领悟的”龙圣“可是很恐怖的特技。还有那位拐带部队资金的变身男那尔撒斯（ナルサス），猪头猪脑，不会盗窃只会撬门的家伙，不过这位老兄的变身技能应用得法也真是让部队如虎添翼。最后当然不能忘了身材惹火的飞龙剑士克莉西娜（クリシーヌ），剑圣的职业的上限优势加上霸道的飞龙之技，悉心培养后当真是斗技场“长胜无败”的赏金女王。

最后，提供对战功能也是”TS“很有创意的一个闪光点，试想充分享受过培养的乐趣，结局后看着手下一堆爆强的爱将，此时若能与朋友爽快一战，夫复何求？需要指出的是，对战功能的建立，使得设计者在策划过程中产生了不少顾忌，在部分地方的游戏乐趣受到一定程度的缩减，不过瑕不掩瑜，”TS“对战功能的潜力还是很大的。

尾声

TearRingSaga的故事虽然告一段落了，但是剧情中仍然给我们留下了大量的谜团。

1.游戏中交待利贝利亚大陆是被大海所围绕，但是游戏中的地图北方却还剩下了很多地方无法到达，迦南地区被塞内特王子解放的过程也几乎没有提及。

2.在魔龙古拉尼昂一战中出现的NPC、女剑士卡缇娜，她手中的必杀魔剑鲁克特为什么会出现在26章的BOSS手中，也是一个谜题。

3.大贤者莫斯一直没有出现，而这样一位名人，至少要露个面才对……

4.终章出现的狮子王子理查德，他修复圣剑用的蕾达的腕轮从何而来没有交待过。

5.我方惟一的黄金骑士那隆在结局中说过，他的父亲是在迦南军中的将军，而迦南之剑艾伦斯特是敌人中惟一的一位黄金骑士，难道这两人之间的关系是……？

《TearRingSaga》使用了副标题本身就从某种程度上暗示着还会有续作的出现，希望这些谜在那时能够一一解开。

文：纱迦

FTG 胜利姿势特典

FTG，也就是我们通常所说的格斗游戏，最早是归入ACT一类，自CAPCOM的《街头霸王II》大红大紫之后才渐渐独立出来，成为了一门新兴的游戏类型。时至今日，传统的ACT已日趋式微，倒是FTG长盛不衰，并派生出很多新的流派。

看看早期的FTG，再看看现在的FTG，真是有恍如隔世的感觉。不过不管FTG如何发展，有一个传统是始终不变的，那就是角色胜利后一定会摆出胜利姿势。你不信？好，你找个没有胜利姿势的FTG出来看看！怎么样，找不出来吧！

FTG至今少说也有个十几年历史了，研究一下这十几年来FTG的胜利姿势一定很有意思。那么——

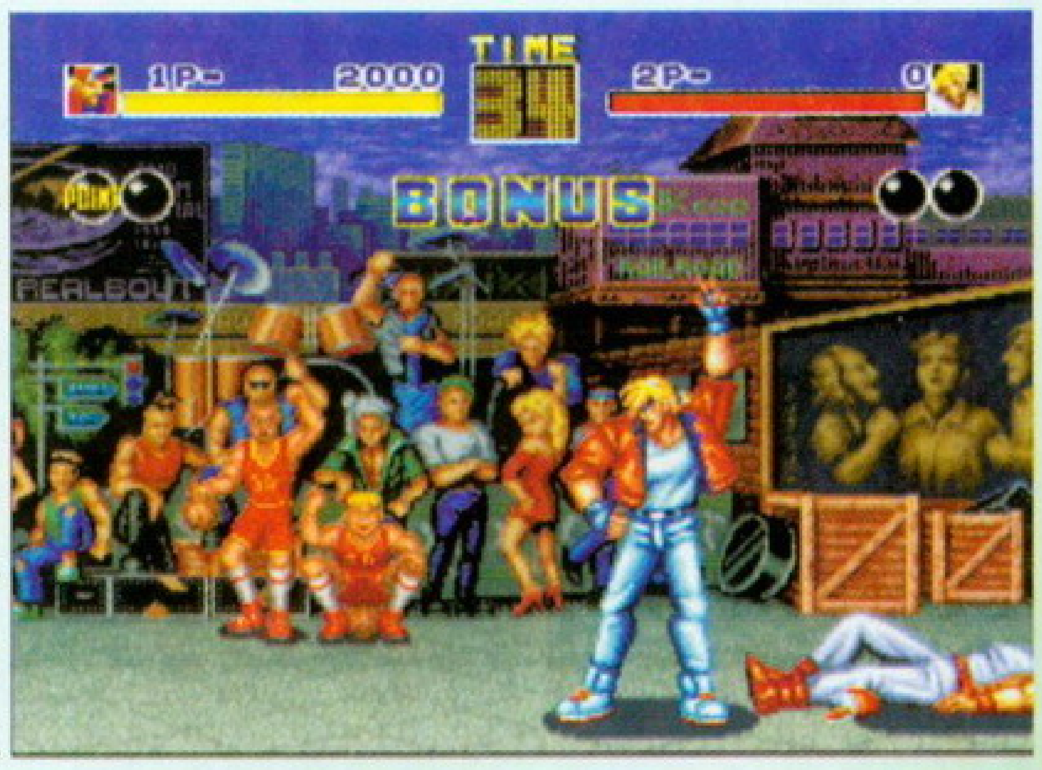
OK，LET'S GO！

FTG 胜利姿势之历史和演化

为什么FTG里的角色在胜利之后一定要摆出胜利姿势呢？这是一个很棘手的问题，自古以来就有这么一个传统。比如武侠小说里面描写的武功，只要是完整的一套，大多都有起手势和收手势，什么挥剑入鞘、抱拳致意等等统统都可以算作胜利姿势。在体育世界里这也很常见，运动员在获胜之后都会有各种各样的动作，如向观众挥手致意、拥抱对手等等，这些都可以视为胜利姿势。在世界第一大运动——足球里，胜利姿势更是常见。著名球员进球后都有自己固定的姿势，一些经典的姿势还被人们永远地铭记在心（如1994年世界杯上马拉多纳对着镜头咆哮），甚至还有某些球技很烂的人靠摆几个POSE出了名。

好像有点扯远了，总之这个问题的答案三言两语是很难说清的。看来我们应该先回答胜利后摆POSE有什么好处，这个问题要相对容易一点：胜利之后摆出自己的胜利姿势，不仅可以抒发自己高兴的心情，充分展现自己的个人魅力；还可以刺激失败的对手，在对手的伤口上撒上一把盐；更可以有效地调动在场观众的情绪，达到煽情的效果。

好像自从FTG诞生，就有了胜利姿势这一设定。现在公认的FTG的始祖是KONAMI的《功夫》，《功夫》里的主角攻击手段只有上、中、下三路的拳脚，没有防御的设定。为了追求平衡，所有攻击判定的出现时间都只有一瞬。不过即使是这样，角色胜利之后也会在一阵单调的电子音乐中学李小龙"阿舅阿舅"地摆出若干姿势来——就好像胜利后摆姿势是天经地义的。联想到《恐龙特急克塞号》、咸蛋超人这些早于电玩诞生又喜欢摆姿势的家伙，就不难猜到电玩应该是受了这些日本文化的影响——还记得那个很经典的"克塞前来拜访"的姿势吗？



早期FTG里角色胜利之后只会摆出一些比较简单的动作，外加发出一些单调的声音权当是胜利台词，所以类似李小龙"阿舅阿舅"的声音是很受欢迎的。即使是在《街头霸王II》里，角色胜利之后除了老桑、布兰卡等少数几人外，全都是哑巴。不过有型的动作当然要配上有性格的台词，这样才更具表现力。限于机能，早期的FTG还不能采用真人配音，只能采用电子合成的方式来模拟人声。所谓"言多必失"，所以各位角色只能选择几句葛底斯堡式的话来说一下。在SNK的元祖FTG《饿狼传说》里，特瑞的"OK！"和安迪的"よし！"可谓言简意赅，很有特色，在后来的游戏里还经常出现。

到了后期，在游戏里加上语音效果已属于"小儿科"，就算要发表演讲也是绰绰有余。不过此时FTG已发展到了3D的地步，对于一个3DFTG来说，动态画面显然要远远胜过静态画面，所以在3DFTG里，角色的胜利画面多为动态。典型的代表是DC上的《灵魂能力》，秒间60帧的画面令人目瞪口呆，即使在今天也罕有敌手，所以当时获得了40分的满分。当你看到船长塞万提斯大叔将自己的两把大刀舞得跟风车似的时候，你就会明白古人描述的"泼风刀"究竟是怎么一回事儿。

FTG 胜利姿势之出现方法

从《街头霸王 II》开始就形成了每位角色必有一种以上的胜利姿势的传统，到了现在，四种胜利姿势已经成了每位FTG角色的基本配置。那么如何才能在获胜后准确地采用自己喜爱的胜利姿势呢？这就得看看这些胜利姿势的出现条件了。

这是一句当年传诵一时的台词，其实就是电子合成的语音"PERFECT"。当时的技术水平由此可见一斑。

一般说来，胜利姿势的出现条件可以分为以下五种：第一种，也是最常见的一种出现条件是——随机，也就是说出现哪种胜利姿势完全靠运气；第二种是按键决定胜利姿势，每一个键或者键位组合都对应一种胜利姿势，这在SNK的游戏里很常见。由于玩家可以任意选择自己喜爱的胜利姿势，所以这种设定目前正大行其道；第三种是固定规定。比如第一局获胜后是这种姿势，第二局获胜后是那种姿势，不会发生变化。采用这种方法的比较出名的游戏有《格斗之王 96》和《月华的剑士》。另外很多 3D 格斗游戏里小局获胜是没有胜利姿势的，只有大局获胜时才会出现胜利姿势；第四种是根据获胜后残留多少体力来决定胜利姿势，这种设定最早出现于 SNK 的早期作品"《世界英雄》系列"。这也不失为一种合理的设定，不知道为什么现在很少见了。不过PERFECT干掉对手后出现隐藏胜利姿势的做法倒是被不少游戏采用了；第五种是满足特殊条件出现，如连胜数场、用特定招式KO对手、KO特定对手等等，在此就不一一说明了。

FTG 胜利姿势之经典型

所谓的经典型胜利姿势，就是指那些玩家非常熟悉，一看就知道的姿势。这些姿势不光是代表一位游戏角色，还代表了一个游戏、一家游戏公司，甚至是一个时代！如果大家看到这些姿势还不能想到这是谁的胜利姿势，那我……我只能说你没玩过FTG了。

不用说了，简简单单一个举手的动作，就是隆和肯的胜利姿势，既简单又煽情。这只手从 1987 年一直举到现在，我们完全有理由相信它还能够继续举下去。

开心得跳起来的春丽——多么难忘的画面。《街头霸王 II》是元祖级的FTG，而春丽是元祖级的女性格斗家，这个胜利姿势的意义不言而喻。这个动作使人感到一种从心底发出来的喜悦之情，实在是经典。后来出现了很多模仿这个动作的胜利姿势，如麻宫雅典娜，不过感觉就差了很多。

基于春丽的人气，在"《街霸》系列"的最新作里她又登场了，这回的胜利姿势变成了这样，不过感觉似乎还没有原来的好。想想春丽也是三十多岁的人了，还这么活泼，真是令人敬佩呀！

AHAHAHAHA……

这是"《格斗之王》系列"里最最有名的一个胜利姿势了，这个动作把八神庵那种狂妄的性格表现得淋漓尽致，的确是给人留下了非常深刻的印象。如果要评选哪个胜利姿势最能体现角色的个性，相信一定少不了它。不过有时候看上去还是有点做作，比如说以空血侥幸取胜对手而对方还有两人未登场时，八神庵好象应该放声苦笑而不是放声大笑……

意气风发地将剑往天空中一扔，然后把剑鞘随便往一个地方一放，最后飞向天空的剑准确无误地落入了剑鞘中。这种噱头与其说是剑术，倒不如说是杂技。如果不幸被落下来的剑插中的话，就会死得很惨。就算没被插中，如果没接到的话，也是一件很没面子的事情。请勿模仿！

CAPCOM 的代表人物是谁？如果你认为是隆的话那就错了，应该是豪鬼。他老人家虽然比隆这些小字辈的登场时间要晚，但大有"长江前浪推后浪"之势，几乎在CAPCOM所有的2DFTG里都出过场。而且最酷的是他总是以隐藏角色的身分登场，风头绝对盖过隆。豪鬼最有名的姿势当然就是瞬狱杀后的那个"天"字了，这已经成了他的标志。另外这个"天"字很像王羲之《兰亭集序》里的第二个"天"字，看来他老人家对中国的书法也很有研究呀（不要打我）。

3DFTG 的始祖是SEGA 的《VR 战士》，因此说到经典，自然少不了它的份儿。"《VR 战士》系列"的主角向来都是那个叫结城晶的小子，因此他这个仰天大叫的姿势入选也是情理之中。

FTG 胜利姿势之鞭尸型

"鞭尸"这个词最早见于春秋时期。公元前522年，楚平王荒淫无道，逐子杀媳，施行暴政。伍子胥父亲伍奢和哥哥伍尚因谏忠言，被楚平王处以极刑。伍子胥被迫来到吴国寻求政治避难，结果被吴王封为吴相。后来他与孙武率兵攻破楚国京城，当时楚平王已死，伍子胥心里不爽，于是掘平王之墓，鞭尸三百，以雪家恨，"鞭尸"二字由此得名。后来鞭尸就泛指对尸体进行骚扰。在我国古代，鞭尸被认为是一件大不敬的事情，乃是大罪。

随着3DFTG的发展，在FTG里也诞生了“鞭尸”这个词。FTG里对“鞭尸”的定义就是攻击敌人的尸体，通常是指DOWN攻击，很少用来表示攻击失败后倒地不起的对手（《魂之利刃》和《灵魂能力》除外）。不过偏偏就有这么一些人，胜利后还要对倒下的对手进行侮辱。能做出这种事情来的人当然是变态了，比如大蛇八杰里的“蛇使”山崎龙二，在获胜之后使出他的得意绝招蛇拳将倒在地下的对手一把拎起来，继续嘲笑对手。再就是罗兰多了，当他获胜之后便会掏出一颗手雷对准对手的尸体丢过去——果然够变态的。不过罗兰多同志一生致力于恐怖活动事业，对于军人来说，战场上是容不得麻痹大意的。所以先丢一颗手雷确认一下敌人死了没有，正是他专业精神的表现——果然不愧是有“军棍”之称的罗兰多。

少见的“酷姐”——MILLIA，不过她那头秀发好像有点喧宾夺主的感觉。

《恶魔救世主》里的捷达真是要多酷有酷，难怪他抢光了吸血男爵的所有风头。

FTG 胜利姿势之摆酷型

要说到摆酷，那正是FTG里的角色的最大特长。实践证明，一位角色胜利姿势的酷度和他的人气度往往是成正比的。

要说到摆酷的祖师爷，非《街头霸王 II》里的隆莫属。在《街头霸王 II》里隆只有两种胜利姿势，其中一种就是摆酷。不过这个造型的确是非常不错，简简单单的一个摆头动作深刻地体现了隆内心深处寂寞高手的心情（好像体会得深了点儿）。在《街头霸王 II》流行的年代，还没有“酷”这个词（好像是到了20世纪90年代中期才出现这个词的），当时称这种动作为“潇洒”，不过如此潇洒的动作到了“《街头霸王ZERO》系列”里竟然成了这幅模样，完全就是一幅小孩子耍脾气的样子。如此可恨的画风，难怪“《街头霸王ZERO》系列”在中国不太流行。

不过《格斗之王99》里的这位藤堂香澄小姐在获胜之后不去展现自己作为一名女性迷人的一面，反而摆起酷来，实在是令人费解。而且她这个动作无论从哪个角度看都像是隆的翻版，不知SNK对此事作何解释。可能正是这个原因，所以CAPCOM宁愿让她老爹在《CAPCOM VS.SNK 2》登场也不愿让她登场。

说到摆酷，不能不提到《月华的剑士2》里的地狱使者刹那。如果是用剑系攻击在最终局将对手KO的话，就会看到刹那摆出一个极酷的姿势。不过一定要机厅的BOSS把《月华的剑士2》基板的血腥表示设定为“有”时才会出现，所以比较少见。没见过的人可以玩玩DC版，见识一下。

FTG 胜利姿势之玩帅型

有摆酷的自然也有玩帅的，帅和酷虽然有共同之处，但的确有区别。比起摆酷来，玩帅似乎要简单一点儿。这大概是因为酷要求外形和气质俱佳，而帅仅对外形有要求的原因吧。玩帅的当然是一些迷死人的大帅哥了，否则很容易使观众当场呕吐的。

还有一些姿势虽然极炫，但常人是模仿不来的。比如《饿狼传说 狼之标记》里的洛克的一种胜利姿势就是不可能模仿的，请看，那姿势倒好说，关键是那两团像翅膀一样的妖火，怎么弄出来呢？

常用一句成语“玉树临风”来形容那些很帅的人，何为“临风”？就是站在风中任风吹拂，可见要玩帅就一定要有风配合，风越大越好。既然要有风吹，那么衣服自然是要多穿几件的，否则寒风吹来人受不了。大家看一看下面这几位帅哥的风采就知道了。

人人都道我享尽齐人福，个中的滋味谁人知。

好冷啊，还好多穿了件衣服。

大侠，你好像在发抖耶！

为你我受冷风吹

FTG 胜利姿势之宠物型

现在社会人与人之间的关系日益冷淡，有很多人宁愿相信动物也不愿相信人，特别是一些自闭症患者，于是宠物越来越受欢迎。在FTG里也有很多角色饲养宠物，这些宠物不但可以帮助他们打发无聊的时光，厉害一点的宠物还可以参加战斗。最有名的当属《侍魂》里的加尔福特了，他完全就是一个靠狗吃饭的人。那只狗不但可以上天入地，还能变成主人的模样，简直是无所不能。“《格斗之王》系列”里的七枷社比起他来就远远不如了，他驯养的那只老鹰

根本就不能参加战斗，只会在主人胜利后飞来表示一下庆祝。这只老鹰还不如《月华的剑士2》里的刹那养的那只猫头鹰，起码它还可以帮刹那拿一下刀鞘。

以上说的都是男士，女孩子里面娜可露露是驯兽大师，养有一只鹰和一只狼。还记得这两只畜生叫什么名字吗？那只鹰叫玛玛哈哈，那只狼叫席格尔。

不过参加战斗的宠物还是不多，因为格斗游戏多为一对一的单挑，虽然没有明文规定FTG里不许带动物参战，但大家还是得讲一下"费厄泼赖"。何况如果让动物保护协会知道你带动物参加战斗，说不定会告你虐待动物的，所以更多的宠物都不是用来战斗的。特瑞养有一只猴子，而玛丽养有一条狗，这大家应该都知道吧。有意思的是，这两只宠物也相处得很好，否则玛丽哪天对特瑞来一句"对不起，我家的狗不喜欢你家的猴子，我们还是分手吧！"特瑞就惨了。不过每次看到玛丽胜利后和她的狗亲热的样子，还是羡煞旁人呀。

最可爱的动物还是要算《饿狼传说 狼之标记》里的小女孩双叶萤养的那只宠物了。这只宠物应该是只貂吧，用D键选择的话是一只漂亮的小银貂。令人一下子就想到了《天龙八部》里钟灵的那只闪电貂，只不过不能攻击敌人罢了。（顺便说一句，在双叶萤和她的哥哥牙刀战斗之前，小银貂会绕着牙刀转一圈。）

看得出来你很有爱心，因为你对狗狗很好。

合作社里养了一只小鸭子……

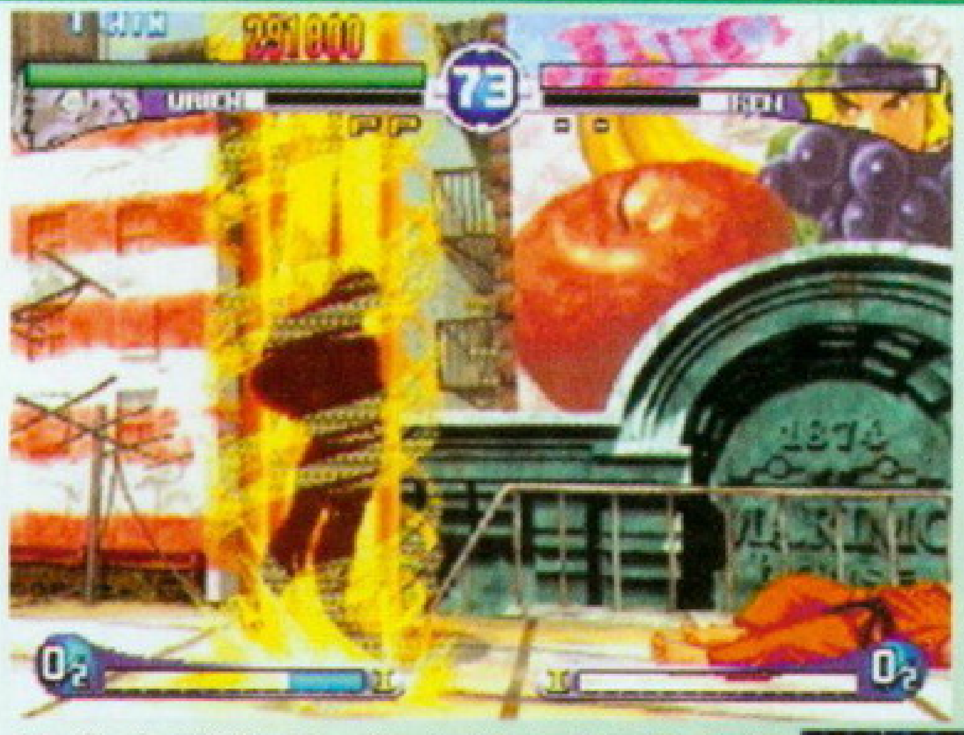
FTG 胜利姿势之暴走型

不用多说了，这种人一般都是精神病患者。

姓名	籍贯	症状	诊断
山崎龙二	《格斗之王97》	口角流涎，浑身发抖	羊角疯
骸	《月华的剑士2》	浑身发抖，口角流涎	中风
八神庵	《格斗之王97》	口吐白沫，畏光惧水	狂犬病

FTG 胜利姿势之潜力型

据研究资料表明，人在危急关头就会爆发出数倍于平常时的力量，这种力量也就是人们通常所说的"潜力"。不过奇怪的是在FTG里有很多角色违背了这个规律，他们在战斗危急的时候不会发挥出自己的潜力，倒是在胜利之后可以爆发出来。这大概就是传说中的喜极而X了……



这位看上去有如天神降临般的人物是《街头霸王III》里的尤因，不过在战斗中他除了会放两面镜子和几个火球之外，什么神奇的招式都使不出来，真是奇怪……

《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》里克劳撒只要满血KO对手就会出现的胜利姿势，只见他从身体里发出一道圣光护住身体，好不威武！如果能在战斗中使用的话，少说也是个无敌技吧？

认识这个大球吗？它的名字叫作费尔南德斯，是《火热火热7》里的最终BOSS。这个样子看上去很恐怖吧，在战斗中它可是一个很憨厚可爱的皮球呀！不过它的身体非常庞大，恐怕有一两千米高，最后与它战斗的时候，所有角色都是变大之后才和它打的。

FTG 胜利姿势之换装型

有一句听起来很高深的话叫做"人生就是一个大舞台"，其实游戏又何尝不是一样。如果把FTG看作是一个舞台的话，那么里面的每位角色都可以看作是在舞台上活跃的演员。对于这些天天生活在拳打脚踢刀光剑影的角色来说，FTG既是战场，也是舞台。既要展现自己打架的实力，又要充分体现自己的魅力，最简单的方法当然就是换服装了。前面不是说FTG里的角色也算是演员吗，演员怎么能只有一套戏服？最早的《街头霸王II》里每位角色只有一套服装，后来才出现2P服装，不过这一设定在当时只是出于在双方选择同一位角色时便于区别的考虑。到了后来某些天才发现服装也是一个卖点（如《死或生2》），于是这一设定才大行其道。不过有些服装虽然好看，但实在是不利于战斗，于是就诞生了换装型胜利姿势，其代表人物就是不知火舞。看看她奢华的服装吧，一套恐怕就要安迪半年的工资。唉，安迪真可怜，不过这也许就是安迪能够抱得美人归的原因吧。所以说，想要这种大众情人的男人，就一定要有心理准备，在这种方面要舍得下本钱，正所谓"吃得苦中苦，能娶人上人"呀（越扯越远了）……

说到换衣服，"《恶魔战士》系列"里的莫莉卡姐妹可谓高手。出众的身材再加上两位都算是神仙姐姐，不知火舞和她们比起来真是自叹弗如。

这身装束可真够酷的。不过我越看越觉得他有点像柯南道尔笔下的福尔摩斯，只不过差了一顶英国式的礼帽。

抽烟、喝酒外加打伞换衣服，果然是有性格。这也许就是牙神幻十郎人气高过霸王丸的原因吧。

FTG 胜利姿势之众乐型

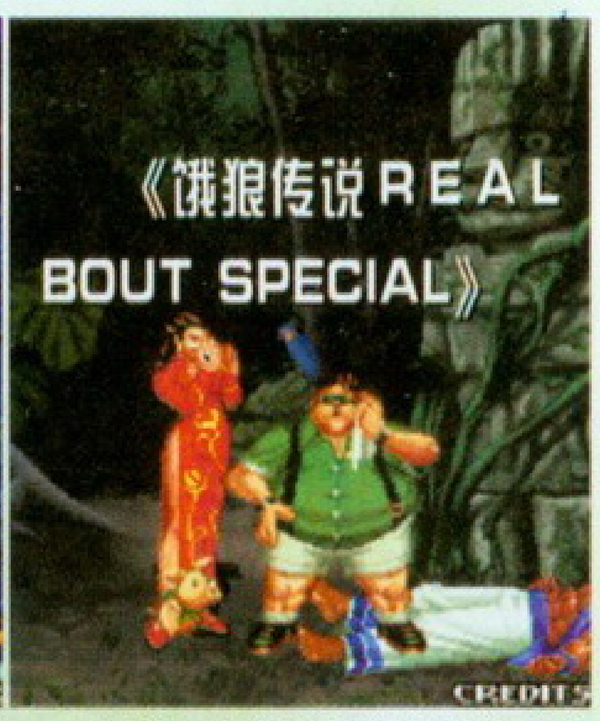
古语有云：独乐乐岂如众乐乐乎，苏格兰谚语又云：把你的快乐说给朋友听，你将获得双倍的快乐。FTG里的角色看来是深知这些道理，一旦获胜，真是呼朋唤友，扶妻携子，大家一齐来欢庆这来之不易的胜利。

《罪恶装备X》里的阿美。她获胜后和好朋友手拉手一起转圈的样子真是很可爱呀！

《恶魔救世主》里的蜜蜂获胜后会把自己一族里的亲朋好友全部叫来，甚至连他们的家——一个大蜂窝都搬来了，绝对有资格入选。

《真·侍魂》里的桔右京只要一摆出一副弱不禁风的样子，他的原配正室就会登场。而他的那些追求者们当然会很识趣地闪在一边。

金家藩的两个儿子赶来和老爸庆祝。这个时候还看不出来这两个小子有什么不同，没想到两个人长大之后竟然会走上两条完全不同的人生之路。



自从薇思和麦卓身分暴露之后，卢卡尔又找了几个秘书。唔，老卢看人眼光不差。

据传韩国至今仍有"童养媳"之风，今以金杰勋观之，犹信。

这位女士不知是陈先生的夫人还是……她还牵来了一只猪，难怪我觉得陈先生怎么长得像……

FTG 胜利姿势之效颦型

据《庄子·天运》中记载，美女西施因病而皱着眉头，邻居丑女见了觉得很美，就学西施也皱起眉头，结果显得更丑。后人称这个丑女为东施。用"东施效颦"比喻盲目模仿别人，结果适得其反。

早期效颦型胜利姿势的代表是《真·侍魂》里的千两狂死郎和不知火幻庵。大家可以看出凡是喜欢这种姿势的人都有一个共同点，那就是他们的样子长得……用婉转一点的话来说就是比较后现代。不知火幻庵效的是霸王丸的颦：打赢之后把武器向天上一扔，然后用手接住。不过到底是没有学得十足，有时候一不小心失手了，只好揉揉屁股，然后掉头就跑。而霸王丸是千两狂死郎的朋友，不过熟归熟，乱抄袭人家的创意也会被人家告的。所以千两狂死郎改而模仿桔右京 胜利后唱一句京剧（东京剧），然后掉头就跑，可惜的是后面连个人影都没有。

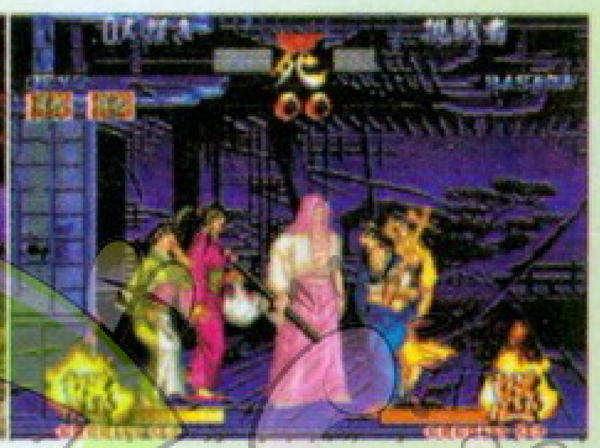
看到《月华的剑士2》里的李烈火这个胜利姿势，大家肯定都知道他的原型是谁了。不过这个颦还算是效得比较好的，君不见以前SNK的FTG里的同胞们都是些什么样的人吧：王虎、唐福禄、王觉山、镇元斋……

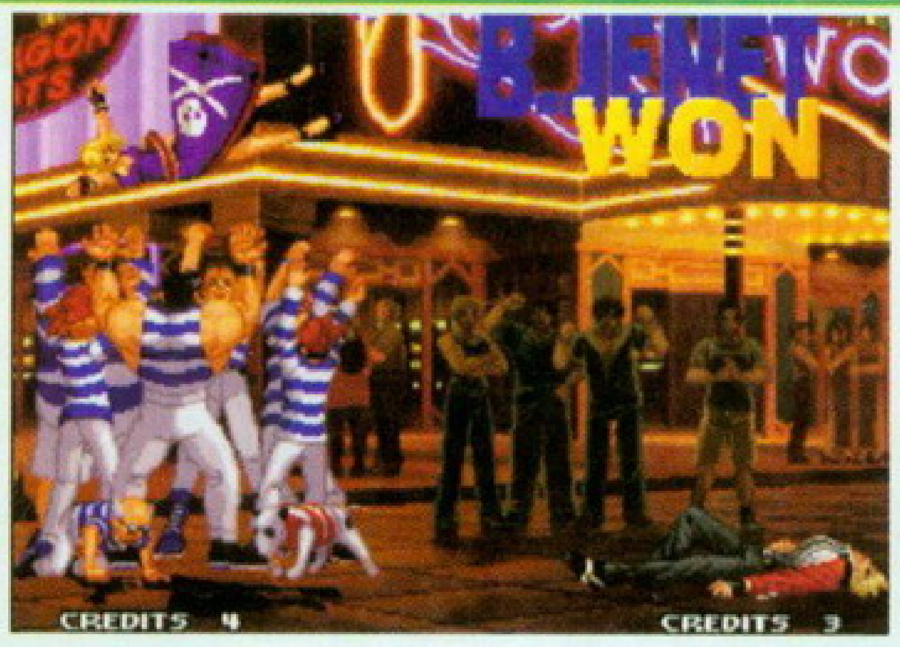
这位BONUS君可谓效颦型的典型代表，别看它长得有点像电冰箱，其实它是一个练功用的沙袋。它无手无脚，但所有的招式都是在模仿隆，你看它获胜后的姿势，完全就是在模仿隆，真是可以笑得你死。

下面这两位都是模仿特瑞的，看来特瑞的形象真是深入人心呀（不过说实话，SNK在人设这方面的确是好样的）。这两个动作和特瑞胜利后丢帽子的姿势很像吧，不过也不能就此指责人家抄袭。

FTG 胜利姿势之偶像型

为了吸引玩家，使玩家能够玩得赏心悦目，FTG里的帅哥美女可以说是比比皆是。这些人物的长相就连我们这些旁观者都觉得是祸国殃民，更不用说游戏里面的人了，因此有很多角色在游戏里都是属于万人迷级别的。最最有名的青春偶像绝对是《真·侍魂》里的桔右京。以田宫坊太郎为原型而设计的桔右京自幼加入神梦想一刀流刻苦学习剑道，由于过于刻苦，再加上生活条件的艰苦，桔右京染上了当时的不治之症——肺结核，但他优雅的风度还是迷倒了很多千金大小姐。在当时的日本，妇女的地位是很低的，根本就不能抛头露面。但是小桔子能够把这些一天到晚足不出户的大小姐迷得满世界追他，魅力之大绝非如今明星所能比拟的。在《侍魂》里桔右京获胜后有三位小姐追来，而到了《真·侍魂》里就有七位了。在《侍魂III 斩红郎无双剑》里数量又降为了四个，不过这次这些小姐是兵分两路，桔右京再也逃不掉啦！



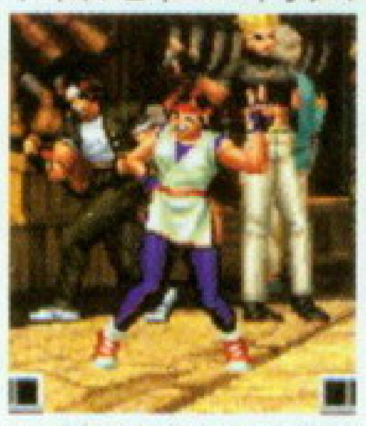


《饿狼传说 狼之标记》里的女海盗珍妮特在获胜后也有一群海盗团的成员冲过来将她高高抛起，这种庆祝方式就比较现代了。

据SNK的设定，麻宫雅典娜也是一位青春偶像，但感觉游戏中对此表现不足，仅用了一两首歌来假装是她演唱的。可见包装不是万能的。

FTG 胜利姿势之天真型

这种姿势的专利当然就是那些幼齿儿童了，而且一般都是女孩子，这样才吸引人。毕竟女孩子就要有女孩子的样子嘛，你看看神乐卡琳，那副模样真是讨人厌。所以尽管她在《街头霸王 ZERO3》里实力极强，但人气不高。



一提到天真型，大家可能就想到了"《格斗之王》系列"里的坂崎由莉，看她获胜后那种手舞足蹈的样子，感觉就是罗伯特在拐骗幼女……

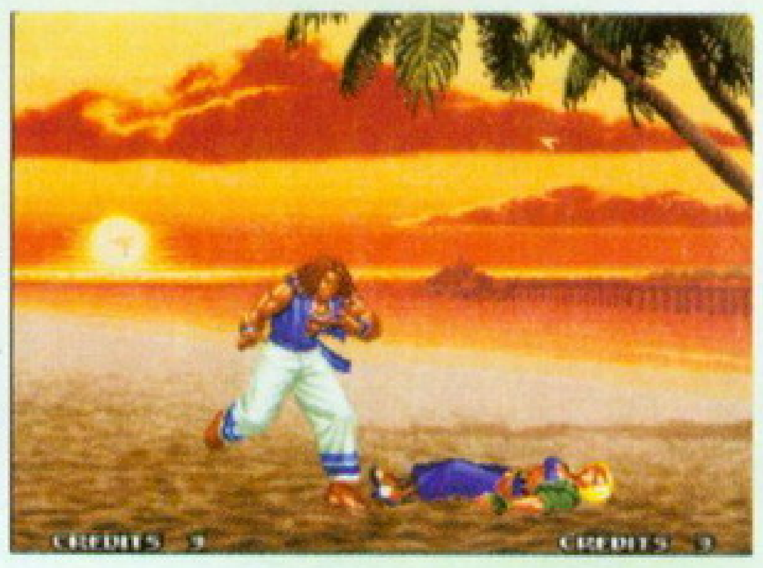
认识左边这个小姑娘的人不简单。图中人物乃《超人学园钢帝王》里的孙悟空第N代孙女——孙华玲是也，她继承了祖先的筋斗云、分身术等技巧。不过她拿不起那重几万斤的金箍棒，只好拿了一根很短很轻的棍子来代替。

右边这位小姑娘也许大家不太熟，她来自《霸王忍法贴》，名叫霞。《霸王忍法贴》以出招怪异闻名，几乎无人知晓每位角色的全部招式。在对战中经常会出现一些惊诧莫名的招式，而使用者自己也是丈二和尚摸不着头脑。

获胜后捕捉蝴蝶的猫女。菲莉茜亚一直都是《恶魔战士》里一道靓丽的风景线，的确是非常可爱。

FTG 胜利姿势之舞蹈型

常用一个词来形容人很高兴的样子：手舞足蹈，可见胜利后跳舞其实一点都不前卫，更何况有不少角色的武技就是从舞蹈中衍生出来的。最有名的"舞（武）技"就是卡波卫勒舞，它是一种源于非洲把民间舞蹈和自卫动作结合在一起的巴西舞蹈，使用者多为黑人。这种武技动作华丽，隐蔽性强，



变化奇多，令对手非常头疼。代表者当然是《铁拳3》的埃迪了，此人是有名的"乱棒打死老师傅"的角色，初学者只要乱按键和转圈，往往就能打死一些水平比自己高的人。使用卡波卫勒舞的角色在胜利后一定会大跳其舞，一来可以抒发自己的喜悦之情，二来可以推广卡波卫勒舞。

不过对于大多数人来说，跳舞只不过是一种爱好而已，从舞蹈中学习武技毕竟听起来还是有些耸人听闻。所以在更多的时候胜利后跳舞纯粹就是高兴。

《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》里的鲍勃也是用卡波卫勒舞，不过他的招式看上去和埃迪有很大不同，一招一式泾渭分明，连续性不强。这也是 2DFTG 和 3DFTG 的一个不同之处吧！

从《超级街头霸王 II》开始登场的迪杰虽然也是一位黑人，但他好象没有学习卡波卫勒舞。看他胜利后的样子，倒是有点像弗拉明戈舞。

身为"大蛇八杰"之一的夏尔米似乎时时刻刻都能使人感到来自她身上的那种音乐气息，你看她获胜后高兴地跳起了舞，口中还哼着一些不知所云的歌曲，实在是有些可爱呀！不过最可爱的舞者当然是"《街头霸王 ZERO》系列"里的春日野樱了，虽然她所跳的舞就是在一般舞厅里很常见的"迪士高"，不过样子真的是很可爱呀！

FTG 胜利姿势之歌唱型

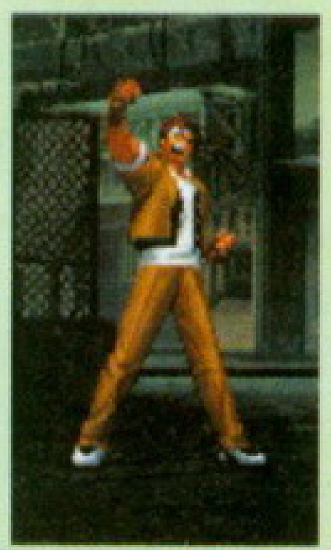
有跳舞自然就有唱歌了，不过胜利后唱歌的人明显比跳舞的人少很多。这是因为……唉，不要看各位高手们在游戏里大叫"拗由根"时声音是多么地好听，如果他们唱起歌来真是哈雷彗星撞地球了。所以大家都在这方面尽可能地藏拙。

不过江湖上卧虎藏龙，找几个五音很全的人当歌手还是很容易DI。第一位是《燃烧吧！正义学园》里的摄影部主任岚，她不光有一身过硬的摄影本事，唱歌也很在行，曾多次在学校比赛中拿过大奖。（想想不动岩、将马这些莽汉，她想不拿奖都难……）

第一次看到小红帽布兰妮时就很奇怪为什么这么可爱的小女孩会出现在《恶魔战士》里？来只狼外婆还差不多嘛。不过当她胜利后唱歌时，真相终于大白了：原来小红帽是东方不败。

FTG 胜利姿势之傻冒型

也许真是应了"头脑简单，四肢发达"这句话，很多FTG里的角色都带着三分傻气。要论大傻，当然是CAPCOM的第一活宝丹了。谈到傻，他如果认第二，就没有人敢认第一。像他那个耗光全部能量槽、时间长达15秒且不具任何攻击力的"挑拨传说"，实在是经典中的经典。看他这副没事偷着乐的样子吧！不过虽然第一把交椅的位置没了，还有第二把交椅可以抢。有实力坐这个位置的人就很有几个了，像这位京的惟一弟子矢吹真吾就是很有前途的一个。你看他这个姿势是不是和丹有异曲同工之妙呢？



这位据说是安迪和不知火舞亲传大弟子的北斗丸出现于《饿狼传说 狼之标记》，你看他这个样子够傻吧。有时候他还会误服炸弹，结果……

陈可汉在获胜之后情不自禁地抚摸起自己心爱的大铁球来。

FTG 胜利姿势之出丑型

根据西方现代心理学，人在情绪有巨大波动的时候，如大喜大悲，就会不自觉地做出一些动作，也就是通常所说的"失态"了。与人对战时，轻松获胜还好说，如果是与对手大战数百回合不分胜负，最后仅以微弱优势获胜，的确

是令人激动，这时候就很容易失态。比如《格斗之王》系列”里的椎拳崇有一种胜利姿势就是兴奋地翻身一跃之后才发现自己的裤裆破了，而台下还有那么多观众……

号称最强之虎的罗伯特在胜利后用手接住高高抛起的那枚象征加西亚家族的硬币的场面是很著名的，不过在《格斗之王98》里当他又得意地抛起那枚硬币时，有时候会失手没接住它……

鉴于以上几种情况，大家在玩游戏时一定要始终保持一种“不以物喜，不以己悲”的心态，为人处世也是一样。

《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》里的“鸭王”达克在获胜后跳起了他拿手的美式舞蹈，可惜动作幅度过大，一不小心裤子掉下来了。还好他的那只小鸭子善解人意地举起一块牌子挡住了他的重要部位，否则……

《真·侍魂》里的老人家在获胜后得意地大笑，没想到把腰闪了。说起来就有气，这位老先生身为黑子的好友、霸王丸和牙神的师傅，怎么说也算得上是一代宗师。但他的招式都是一些类似喝酒打嗝之类的恶心招式，实在是对他的莫大侮辱。

FTG 胜利姿势之联想型

联想集团有一句比较经典的广告词：人类失去联想，世界将会怎样？

确实，联想是人类的一种非常重要的基本能力，失去联想就好像植物人一样，人生完全是黑白的。不过任何一种事物都有正反两方面，有时候消极的联想也会带来一些负面影响。由于各人的审美观念都不一样，所以某些FTG的胜利姿势设计者自以为设计得很得体，结果经过旁人联想后，产生的却是另外一种效果。

正宗三岛流招牌胜利姿势，整个人作马步状蹲下，且全身带电，甚是壮观。不过这个姿势怎么越看越像……（还是用文雅一点的表述方法吧）出恭呢？

这是《灵魂能力》里人气很高的朝鲜女刀手成美娜的一种胜利姿势——凌空一个鸳鸯双飞腿后回首一个犀牛望月，最后用手挡住屏幕。摆出这个姿势大概是因为她有些害羞吧，不过这个动作很有点像现在的大腕们刚下飞机的情景：“对不起，今天谢绝采访！”

看到这个胜利姿势，只要是看过《大话西游》的人，一定会由衷地发出感叹：“又升仙了！（咦，为什么要加‘又’呢？）”

“《格斗之王》系列”里的神乐千鹤在获胜后跳起的巫女的伏魔之舞。也许她跳得很标准，也许她跳得很艺术，不过在我们看来，实在是很傻……（神乐的FANS勿怪）

《铁拳3》里的花郎，他这样子令人想起了列宾的名作《伏尔加河上的纤夫》，或是《川江号子》，或是《纤夫的爱》，或是……

FTG 胜利姿势之挑衅型

这是在获胜后进一步打击失败者，不但从肉体上，还要从精神上彻底击垮敌人的最佳方法，代表人物是《灵魂能力》里的御剑平四郎。如果是TIME UP时以体力多而战胜对手，他就会大摇大摆地走到沮丧的对手面前嘲讽他。

《月华的剑士2》里的骸在赢得第一局胜利之后便会手指着对手哈哈长笑，时间长达数十秒，果然够变态的。如果说八神的大笑是狂妄的笑，那骸的笑纯粹就是在嘲笑别人了。

没想到《饿狼传说REAL BOUT SPECIAL》里的佛朗哥这么大个块头居然还有如此童心嘲笑别人。一座“肉山”摆出这么个姿势，乍一看还真有点吓人。

FTG 胜利姿势之广告型

以凤凰脚、半月斩名动大江南北的韩国籍跆拳道高手金家藩是韩国最大的牙膏生产厂商○☆＃△的形象代言人，你不相信吗？好，你看他胜利之后那露齿一笑的胜利姿势，和高露洁的广告多像：“我们的目标是——没有蛀牙！”

金家藩育有二子，长子金东焕为人吊儿郎当，很有点玩世不恭的感觉，一看就不是继承金氏家族的料。还好次子金杰勋很像他父亲，学艺认真，正义感比父亲还要强，金氏家族以后肯定是由他来继承的。所以在《饿狼传说狼之标记》里，他就顶替父亲成了牙膏广告的形象代言人：“请认准X面针特效牙膏！”

FTG 胜利姿势之健美型

最出名的健美人士大概就是阿诺德·史瓦辛格了，看过他的自传《我的灵魂披着战神的铠甲》吗？他主演的《终结者2》、《真实的谎言》等大片都是大家耳熟能详的作品。可能正是因为他的成功，所以在FTG里喜欢摆出一副健美架势的人都是一些大块头。最有名的巨汉型选手当然就是《街头霸王Ⅱ》的老桑了，他的螺旋打桩（摇杆一圈＋拳）可是史上第一个指令投呀。下面这几位都是这种健美型的选手，你能认出多少人来？

FTG 胜利姿势之脱衣型

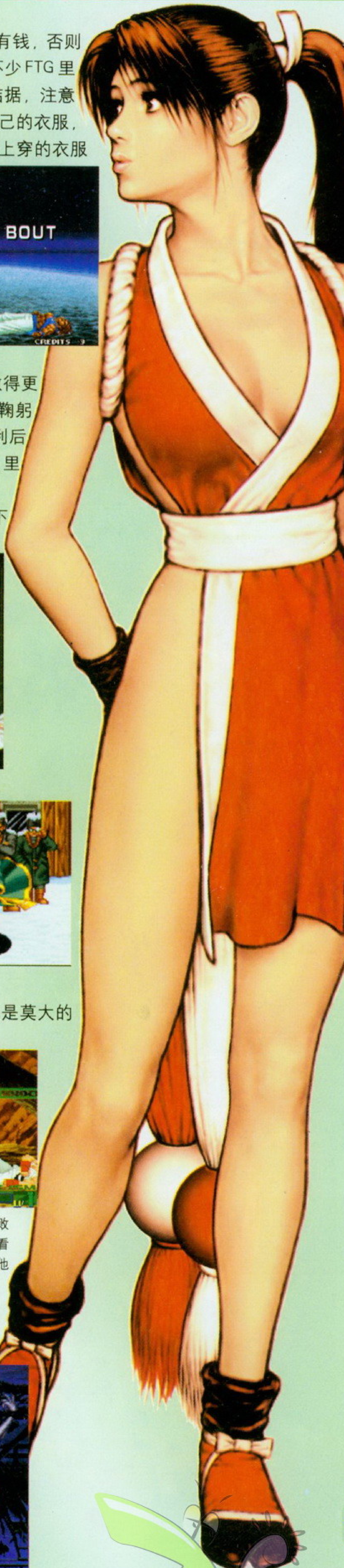
可不要想歪了，胜利后采用这种姿势的人一般都是男型选手。这种类型虽然名为“脱衣型”，其实这个“脱”字用得并不贴切。因为除了少数几位选手外，大多数选手都是用“爆”来除下身上的衣服。怎么个“爆”法呢？自然是用自己身上的肌肉来“爆”啦！所以采用这种方法的角色，他的块头可想而知。

脱衣型角色的始祖是《街头霸王Ⅱ》里的美国拳王拜森（日版名为M·BISON，美版名为BALROG），当时大家总是败于他的那一记三键齐按的“再回首”。大败之余再看到这个姿势，心中就不禁想到：真不愧是拳王呀！

这位极限流大叔据说是SNK为了对抗CAPCOM的丹造出来的角色，自然也是属于搞笑型的角色了。不过他的一身肌肉可不是吹出来的。所以他在《饿狼传说狼之

标记》里属于那种实力不俗的人。

事实上格斗家并不是什么有“钱途”的职业，除非加入黑道。可以肯定隆的家里一定非常有钱，否则像他这种周游世界不事生产的人怎么可能生存得下去呢？鉴于残酷的社会现实，为了生活，不少FTG里的角色都不是纯粹的格斗家，格斗家只不过是一份兼职。正因为如此，所以大家的手头都很拮据，注意看看就可以发现不少角色的衣服从第一代一直穿到了现代，真是艰苦朴素。如果一获胜就弄破自己的衣服，恐怕以后就没有衣服穿了。大家可以留意一下，凡是采用这种“爆”衣型姿势的角色，他们身上穿的衣服无论是质量还是款式都相当落后——这些家伙可不是傻瓜哟！如果身上穿的是皮尔卡丹这样的名牌，但又要采用这种胜利姿势的话，就还是老老实实地脱下来吧！（不要举出《街头霸王III 第三度打击》里的尤因来反驳我，人家那是搞X教的。）看看特瑞和玛丽这两口子，再想想老二安迪含辛茹苦赚钱给老婆买和服，不得不说一句：“大哥就是大哥！”



FTG胜利姿势之谦虚型

从小老师就教导我们：“谦虚是中华民族的传统美德。”不过日本人在这方面比我们做得更绝，几乎已经到了一种虚伪的地步。这一点在游戏中也经常表现出来，比如在战斗之前先鞠躬敬礼、胜利之后说一句“承让”之类的话，这种例子实在太多了。看看人家霸王丸吧，胜利后还规规矩矩地敬个礼，实在是谦恭有礼。不过说实话，有时候丸哥也挺狂的，如《侍魂》里他有一句胜利台词是“今天我遇到了世界上第二厉害的人”。

最常见的谦虚动作还是双手抱拳或双手合什，然后口中说一些诸如“多多指教”、“对不起”之类的话了。以下仅列出几个比较有代表性的例子。

《街头霸王II》之春丽

《格斗之王95》之如月影二

《侍魂III 斩红郎无双剑》之绯雨闲丸

FTG胜利姿势之恶心型

这种胜利姿势很明显地不是针对对手，而是针对场外的观众。本来是不想提到这种东西的，不过为了做到PERFECT，只能赶鸭子上架了。啊，这又勾起了我痛苦的回忆……（吐）

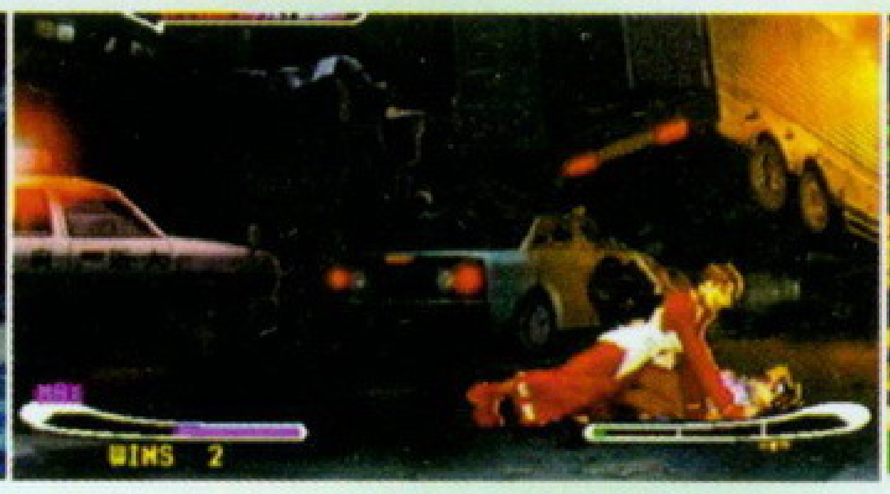
《格斗之王98》里作贵妃醉酒状的蔡宝健，更恶心的是居然还漂出一颗心来……

《世界英雄JET》里的“耶稣”。这个动作很明显地是在模仿《七年之痒》里的玛丽莲·梦露的经典动作，不过由这么个大老爷们使出来实在有够恶心的。

FTG胜利姿势之虚伪型

失败后的对手当然会情绪低落，这时摆出姿势已经是在刺激他了，如果还要走上去假惺惺地安慰一下对手，真是莫大的侮辱。

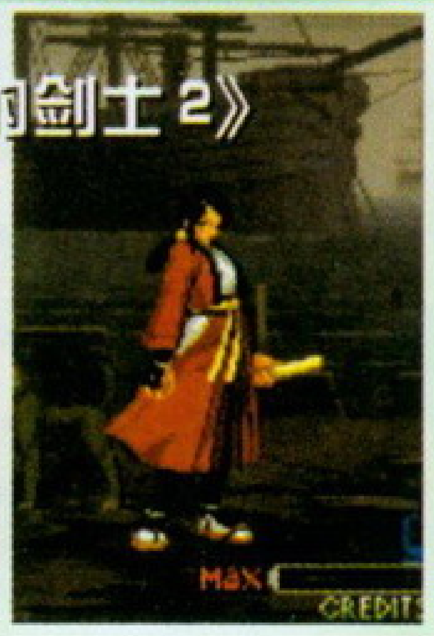
平时看上去道貌岸然的金杰勋一旦击败对手就会冲上前去慰问倒地的对手。明为安慰，实为嘲笑，可耻！



只在《CAPCOM VS.SNK》里出现的薇丝的胜利姿势。很慵懒地走到对手跟前然后俯下身子作察看状，果然不愧是变态之猫娘！

神月卡琳获胜后会叫出她的管家来给失败者治疗，果然还有人道主义精神。不过看看那个胖管家平时手忙脚乱的样子，很难想象他会医术，说不定还会治得人伤上加伤……

FTG胜利姿势之特别型



在血腥模式开启的条件下，高岭响如果将对手杀死的话，就会出现隐藏胜利姿势——她很害怕地捂住自己的眼睛，口中不停地说着“原谅我！”不过如果连续斩死多名对手之后，高岭响就会作出一幅很坚强的样子，直面这惨淡的人生。

首斩破沙罗获胜后会抱着他的爱人，不过很快他的爱人变成了一具骷髅，他不禁发出绝望的叫声——这个动作的确是给人留下了非常深刻的印象。

解读魔装机神大系

文：D·S

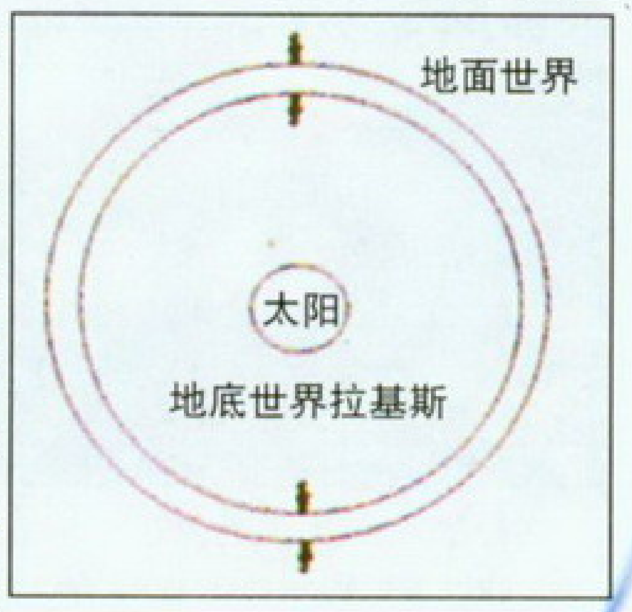
编者按：很多喜爱"《机战》系列"的玩家除了有培养自己心爱角色的嗜好之外，可能最大的乐趣就是寻找一些有关"《机战》作品"登场角色的相关资料了吧，确实，要真正玩好一个游戏的话，就必须对有关于它的点点滴滴都比较了解才行，国内许多电玩刊物都曾经刊登过一些《机战》登场作品的资料，但是惟独忽视了一个"《机战》系列"最重要的原创作品——《魔装机神》！很多《机战》玩家都非常喜欢安藤正树和白河愁，以及众多色彩鲜明、设计独到的魔装机神，可是却无从了解。这一次"超级机器人大战之鬼"——D·S就为"机战迷"编写了这方面的文章，希望得到大家的认可。

"《机战》系列"原创的空想世界——拉基斯

相信所有的"机战迷"都非常喜爱"魔装机神系"的角色吧，但是大家对这个系列的人物和背景世界的设定又知道多少呢？"地球空洞说"对于科幻迷来说大概并不陌生吧，作为科幻小说和科幻电影的先驱之一《地心世界漫游》正是以这种学说为理论依据。"地底世界拉基斯"（ラ・ギアス）这个来自于同一概念，在"《机战》系列"中多次出现的原创世界，大家又对它了解多少呢？这里笔者就为大家较详细地介绍一下这个自《第二次超级机器人大战》开始便出现的原创的空想世界——拉基斯！

拉基斯的地理环境

拉基斯位于地球中心部分（但如果非以召唤咒文开启通道，地球上的人是无法到达的），这是一个由第4次元空间和第5次元空间极端歪曲而构成的空间（就像一个球体的内部），和普通的3次元空间相比较，它的体积虽小但是却有异常广阔的内部空间。在这个空间之内的"地平线"和"水平线"呈弯曲状态，太阳长期保持在天空中不会移动（这种情况和密闭型殖民卫星相似，但殖民卫星内呈圆筒状，拉基斯则呈球状）。此外，拉基斯也有昼夜之分，晚上太阳会由月亮取而代之。对地面而言相当于北纬30度至40度左右的"岁差运动"（此周期和地面上的接点西藏一样）。由艾奥鲁特（エオルト）和拿萨（ナザン）两块大陆组成的拉基斯有大约15亿人口；而拉基斯在莱因古兰语中有"真正的地球"或"真正的大地"的意思。



地理资料

项目	拉基斯	地面世界
面积	4亿5206万平方公里	5亿910万平方公里
总人口	15亿4891万人	超过70亿人
陆地面积	2亿128万平方公里	1亿4865万平方公里
海洋面积	2亿5078万平方公里	3亿6045万平方公里
陆地：海洋	1：1.25	1：2.43

国家

在这个世界中共有10个国家，其中以神圣的"莱因古兰王国"为首。这个王国已有5万年历史，人口约2亿2千万人的国家由32个自治州组成，采用"君主立宪制"，是拉基斯最古老也是最强大的一国 其次是欲与之争一日之长短，位于拿萨大陆上的军事国家"雪特雅斯联合国"（シュテドニアス连合国）；还有就是在150年前独立，对两者采取观望态度的"巴刚尼亚共和国"（バゴニア）。现今这种三国鼎立的局面正支配着拉基斯的历史和未来……

地底世界拉基斯全貌。

科学文明

同地面上以科学技术建立而成的世界相异，拉基斯的文明则是建立在炼金学之上的。在这个被剑与魔法所支配，充满中世纪欧洲氛围的世界中，人类与大自然的精灵并存，另外创造出以地面上的人所不能想象的由魔法力量、结界、咒术和炼金术构筑成凌驾于科学技术之上的文明。炼金术士与科学家最大不同之处在于炼金术士同时兼为哲学家，在研究中需要顾及伦理道德以及人类整体利益。以"皇家魔法学院"为母体的"炼金学协会"正是为防止炼金学及魔法滥用而设立的。

魔装机神的设计者，炼金学士——温蒂妮·勒斯姆·伊古拿托。

拉基斯的度量衡

由于拉基斯是一个与地面隔绝的异世界，所以我们就从最基本的度量衡说起，而这些最基本的度量衡单位均起源于莱因古兰国的建国者。

世界共通货币单位：CREDIT（クレジット），1 CREDIT相当于100日元

长度单位：GOTSU（ゴーツ），1 GOTSU相当于1.78公尺

重量单位：MAKU（マク），1 MAKU相当于6.75公斤

莱因古兰王国的政治体制

莱因古兰王国采用君主立宪制，以元老院和庶民院（行政和立法机关）的议员组成权力核心，国王的权力非常有限（这种情况和现在英国及日本的政治体制类似）。此外，莱因古兰国奉行"阶级民主主义"，含义就是拥有越大的权利，便要付出越多的义务。而阶级由姓名中的中间名（Middle name）表示，例如蒙尼嘉·古拉尼亚·比西亚和温蒂尼·勒斯姆·伊古拿托这两个名字就代表了不同的社会阶层（详见下表）。值得留意的是，和中世纪的阶级观念不同，这种阶层的判定会因为个人后天的学习和努力而有所改变。

神圣的莱茵古兰王国第287代国王——亚瑟·古兰·比尔些亚。

职业（阶级）	男	女
王族	古兰（グラン）	古拉妮亚（グラニア）
战士	辛（サン）	萨妮亚（ザニア）
炼金学士	勒亚斯（ラアス）	勒斯姆（ラスム）
神官	谢奥（ゼオ）	谢奥拉（ゼオラ）
贵族	祖兰（ゾラン）	祖林（ゾラム）
平民	古奥（クオ）	古奥拉（クオラ）

魔装机操作者的权利和义务

自《超级机器人大战EX》中开始出现，魔装机神操作者的权利和义务指的就是安藤正树等四名魔装机神驾驶者，拥有"在世界陷入危机时，不受任何人命令，依照自己的判断去行动及化解危机"的特权。在《超级机器人大战EX》"正树之章"当中，菲洛特皇子更特意修改宪法，将此特权扩展至其他魔装机操作者；而皇子本身也在表明自己是"拉基斯事件"的元凶之后，要求安藤正树等人利用这项特权将他打倒。

气（プラーナ）

魔装机的操作媒介，生体能量的一种，在使用必杀技和MAP兵器时会消耗大量的气，过度使用会对驾驶者的生命构成危险。由于感情起伏激烈的人拥有比一般人更强的"气"，更能发挥魔装机的性能，所以我们不难发现魔装机的驾驶者多半都是一些"热血型"的人物。附带一提，在《魔装机神》第一章中，安藤正树曾因多次使用尚在试验阶段的CY—FLASH（CYBLASTER的地图兵器）而昏迷，温蒂妮为救他便以接吻的方式为他"补给"气……

这难道就是安藤正树传说中的初吻吗？

魔　法

拉基斯的魔法相当发达，其中有不需要咏唱咒文的简单魔法，还有要念咒的强力魔法，以及附有魔法效果的魔法物品（在《超级机器人大战EX》中拯救捷多的妹妹莉娜时使用过），甚至是必须以电脑程式施行的超强力魔法。

召唤魔法

魔装机以"气"为媒介，"气"越强则越能发挥其性能，而要操作魔装机神级别的机体便需要拥有更强大的"气"。不过由于生活在地底世界拉基斯中的人精神思想成熟，缺乏感情起伏跌宕的人。为此，莱因古兰王国便利用召唤魔法呼唤地面上的人成为驾驶者。不过在《超级机器人大战EX》中，由于召唤程式失控暴走，导致大量的例如"朗德·贝尔队"和"DC成员"等地面上的人无故被送到地底世界拉基斯，造成了大混乱和纷争。由于这种魔法难度极高，全拉基斯只有几个人懂得使用。

魔法结界

拉基斯在远古时曾发生过魔法大战，导致广大地区的破坏。莱因古兰为避免历史重演，防止人们利用魔法作恶，在拉基斯全部版图上张开了强大的魔法结界。在结界内所有魔法的效果都会减弱，更无法使用大规模破坏魔法（在《超级机器人大战EX》中GP—02A更因此无法使用核融合火箭炮）。而结界的魔力源自每一代的国王，所以在皇室成员长大成人，决定继承权之时除了血统之外，最重要的便是进行魔力测试，只有魔力到达一定程度的人才能拥有王位继承权。

拉普勒斯变换理论

将预知能力的暧昧和不准确排除，使准确度达到接近100%的理论。而该理论以发表者皮尔·拉普勒斯（ピエール＝ラプラス）的名字命名。部分魔装机也装上了这种附有预知能力的超级电脑。

易太（エーテル）

曾被假定在宇宙空间中存在的物质，在这里被定义为一种能突破空间阻隔、重力波与精神的媒介物质。利用外形呈笛状的易太通讯机便能同地上界和拉基斯通讯。（可以参考《超级机器人大战EX》中正树之章的结局）

诅咒（ゲアス／CURSE）

有强制支配魔法与精灵支配法两种：前者属于精神控制、迷惑之类的魔法；后者则曾在《超级机器人大战EX》中使用在ZAMGIO身上进行强制出战。（因为魔装机神有自我意识，会自行选择驾驶者）

凭依（ポゼッション／POSSESION）

这是一种魔装机神的驾驶者与守护精灵一体化的情况，这时的魔装机神可以说是完全无敌的状态。不过这样会大量消耗驾驶者的"气"，严重的话更会危及其生命。（在《魔装机神》第一章和《超级机器人大战α》中都曾经出现过）

REB（レブ）

苏拉迪斯（ソラティス）神殿地下的大型电脑。有作为神官的辅助和支援、神殿保安系统（操作机装兵）等多种功能。在《超级机器人大战EX》中曾出现人工智能暴走失控的意外。

赐　名

莱因古兰国的传统最高荣誉。当有人为国家作出重大贡献时，便会以功绩大小为准，由国皇赐予同古代英雄或名人的名字以作表彰。安藤正树在拉基斯世界时的名字就是——兰多尔·辛·谢洛沙基斯（ランドール·サン·ゼノサキス），正是来自于传说中曾击败过破坏神威格劳斯，并将之封引的勇者。由于正树成功地从萨芙妮（サフィーネ）手中夺回最强魔装机神CYBLASTER（萨巴斯塔），故被赐予此名。

《魔装机神》人物列传

男　性　篇

安藤正树　（マサキ＝アンドー）

17岁，日本人，自《第二次超级机器人大战》开始出场，超绝美形，运动万能，正义感极强的热血型主角（可惜经常出丑）。剑皇西奥露多的弟子兼养子，剑术高强，特别自《魔装机神》后开始强调不善于应付女性，并且还有严重的"方向性白痴症"。（D·S：他的最新记录是环绕地球10圈都到不了日本，真是"《机战》系列"中的响良牙啊！）

风之魔装机神驾驶者
安藤正树

白河愁　（シュウ＝シラカワ）

21岁，安藤正树的宿敌，拥有无数博士称号的天才科学家。真正身份是克里斯托夫·古兰·麦索特，皇族卡昂（カイオン）与地上人白河美沙希（ミサキ）所生的独子。有关他过去的一切都是谜，只知道他为了追求更强大的力量而放弃皇位继承权，和破坏神订立契约。阿愁为人冷静沉着，讨厌被别人利用，一直认为自己是"为完全自由而战"的完美男子。在《超级机器人大战F》中成为"南极事件"的元凶，竟然和《新世纪福音战士》（《新世纪EVA》）中的"第二次冲击"扯上关系？可见来头不小。

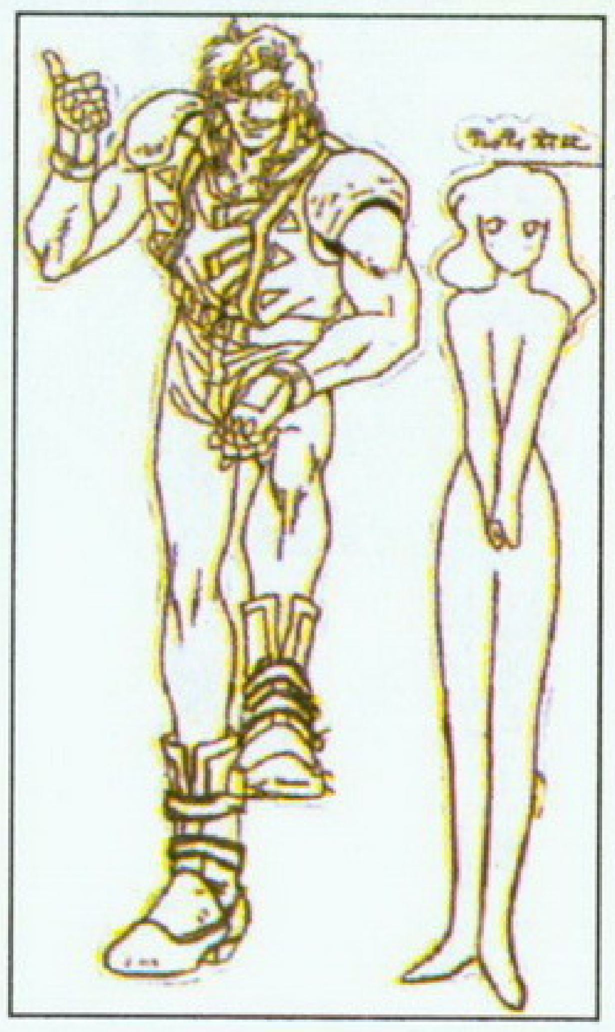
黄炎龙　（ホワン=ヤンロン）

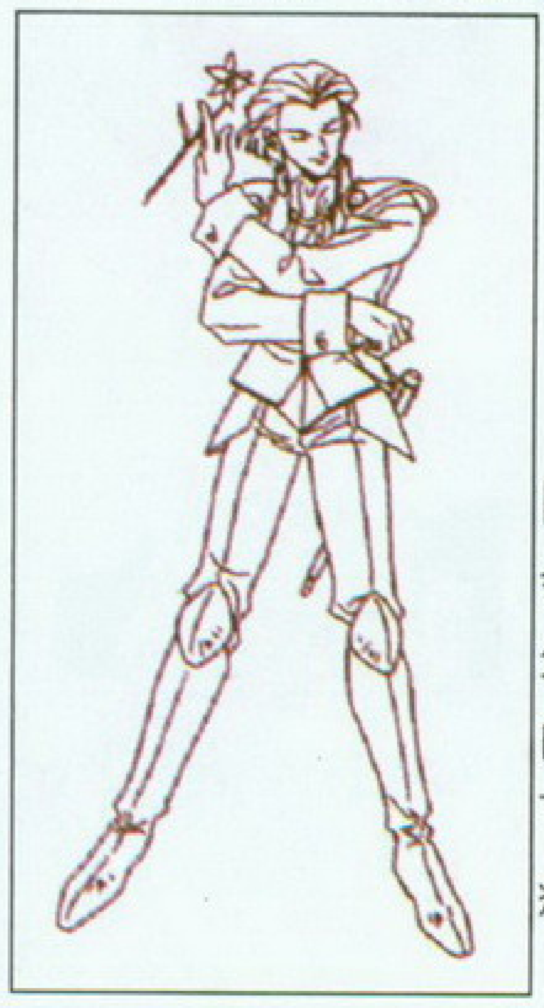
24岁，魔装机神GROUNVOLL的驾驶者，原本是中国的体育老师，北派少林拳的高手（这个设定有些烂……）。爱好收集典故和成语，最让人头疼的就是和他的魔使RANSYAO（ランシャオ）轮流作无止境的“说教”……这一点从黄炎龙每次战斗中的台词就可见一斑。

列卡特・斯比拉

（リカルド・シルベイラ）

36岁的巴西人，在《超级机器人大战EX》的对话中曾经提到过，直到《魔装机神》中才首次正式出场。为人是非常值得信赖的硬汉，原本是巴西空军幻影战斗机的驾驶员，但自妻子因故去世后便退役。来到地下世界拉基斯后成为魔装机神ZAMGIO的第一任驾驶者，最后为救蒂缇而死。魔使是3只猴子（遗憾的是名字和外形不详）。





志朗・巴宁沙

（ジノ=バレンツァ）

有“鬼队长”的外号之称，巴冈尼亚共和国警备队的队长。根据故事分歧，有机会成为格迪斯的驾驶员。英俊的外表和一流的剑术（剑圣舒美尔的弟子！）都是他的显著特征，可惜最大的弱点就是有恋童癖……

女　性　篇

倩尼亚・古拉尼亚・比西亚

（セニア=グラニア=ビルセイア）

18岁，神圣莱因古兰王国的第一公主，但因魔力测试不及格而没有皇位继承权。好奇心旺盛，对机械和电脑有独到天份。现在是神圣莱因古兰王国情报局的特别监察官。三围是82cm、57cm、82cm。

莎芙尼・古利斯

（サフィーネ=グレイス）

有着“红莲之莎芙尼”称号的破坏神信徒，自称“白河愁的忠实部下”，原名为莎芙尼・威格劳斯。在《超级机器人大战EX》中为了阿愁而向破坏神倒戈，之后改姓为“古利斯”（疯狂的含义）。她外表性感美艳，但却是身兼“虐待狂”和“受虐狂”等“特殊嗜好”的危险人物？！（D・S：她的对白多半是属于儿童不宜的……）三围是92cm、60cm、91cm。

贵家凌

（ミオ=サスガ）

日本人，在《超级机器人大战EX》中受到召唤事件的影响而来到拉基斯。在机缘的巧合之下成为魔装机神ZAMGIO的第二任驾驶者。虽然只有15岁，但思想却非常成熟，并且是一位“合气道”的高手。特技是将3枚硬币叠在一起？！（附带一提，她的3只魔使的造型和名字都是参考自BANPRESTO的几位著名游戏制作人。）三围不详。

温蒂妮·勒斯姆·伊古拿托

（ウェンディ＝ラスム＝イクナート）

莱因古兰王国的魔装机神设计者，优秀的炼金学士。很难想象如此年轻外表下的她已经27岁了（《EX》第二章中是29岁），而且对安藤正树很有好感。根据她被正树问及有关"勾手指"的事时，曾经说过"这是很久以前一个和你来自同一个地方的朋友教给我的"来推断，温蒂妮和阿愁的母亲是认识的。三围不详。

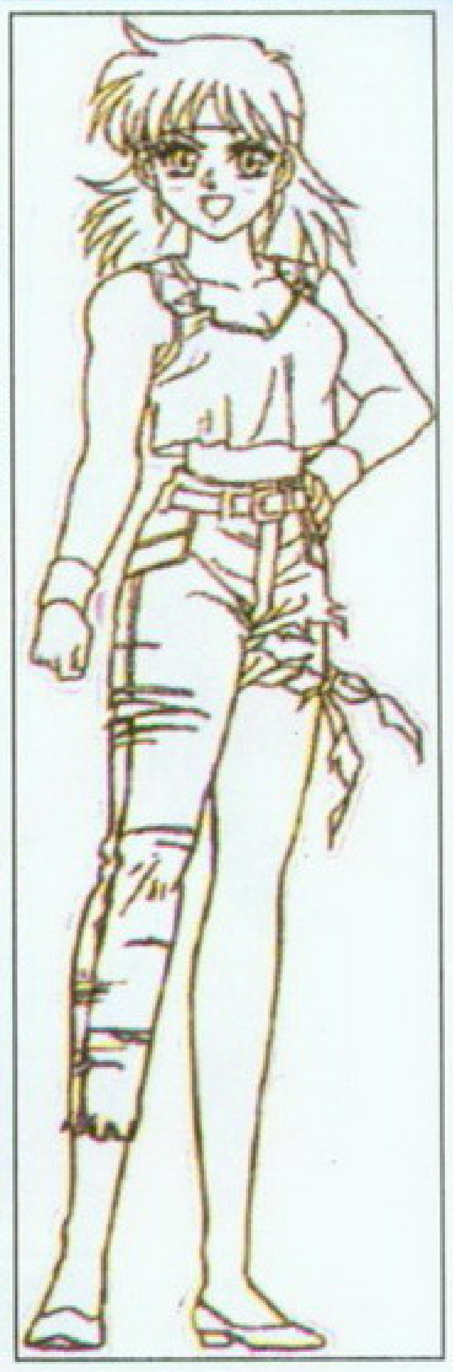
蒂缇·诺尔巴克

（テュッティ＝ノールバック）

20岁，安藤正树被召唤到拉基斯后第一个见到的人。性格文静优雅，但是发怒时很可怕。在坚强的外表下隐藏着父母和哥哥在她眼前被杀人鬼奴比（ルビッカ）残害的悲伤往事，而且她所爱的恋人都英年早逝，像列卡特（リカルド）、菲洛迪王子（フェイルロード）等等……是一位典型的出生于芬兰的"悲运北欧美人"。（D·S：蒂缇确实非常"可怕"，看来幸运的贵家凌才是我最喜欢的"《机战》系列"女性角色。）三围是85cm、58cm、84cm。

琉妮·稣鲁达古

（リューネ·ソルダーク）



16岁，有着波兰血统的美国人。DC总帅比安博士的独生女。刁蛮任性，但却相当单纯，自称是"正树的女朋友"。运动神经、反射神经和动态视力均非常优秀，而且由于父亲是超级机器人迷的关系，从小就接受各种训练，两个手腕上常戴着重达5公斤的重力手环（想一想华丽的"圆月杀法"吧）。兴趣是购物和看日本时代剧。三围是87cm、59cm、88cm。

蒙妮嘉·古拉尼亚·比西亚

（モリカ＝グラニア＝ビルセイア）

18岁，倩尼亚的孪生妹妹，因为拥有强大的魔力而获得王位继承权，而且是少数拥有预知能力的人，但说话时的语气却很古怪。至今仍然深爱着自小青梅竹马的克里斯托夫（クリストフ），就是白河愁。三围是82cm、57cm、82cm。

普莉丝雅·谢洛沙基斯

（プレシア＝ゼノサキス）

魔装机神迪亚保罗的第三任驾驶者，剑皇西奥露多的独生女，安藤正树的义妹（也是志朗·巴宁沙的目标）。由于母亲早逝的关系，从小就和父亲相依为命，养成独立的性格，是一位懂得照顾父亲和义兄生活的坚强女孩。在《第四次超级机器人大战》中难逃"主角妹妹被抓去当人质"的宿命，直到在《超级机器人大战α外传》中她的真实实力才得以展示。（还记得"绿之墓标"吗？）三围不详。

- 与《游戏机实用技术》一起成长
  ——3周年庆，众小编的心路历程
- 电子游戏历史之旅
- 《FF X》经典小说保存版（附《FF X》解惑书）
- 网络视野：最终幻想
- 最终幻想经典召唤
- 《MGS》剧本小说
- 火焰大系
- FTG胜利姿势特典
- 解读魔装机神大系

游戏机实用技术

ISBN 7-88616-010-X

9 787886 160103 >

非卖品　随套装VCD赠送

游戏机实用技术杂志社
甘肃省音像出版社　联合出版